

日本国特許庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2002年 8月20日  
Date of Application:

出願番号 特願2002-239288  
Application Number:

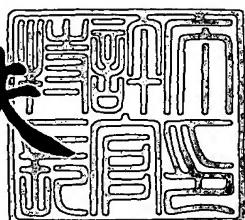
[ST. 10/C] : [JP2002-239288]

出願人 アルゼ株式会社  
Applicant(s):

2003年 7月29日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今井康夫



出証番号 出証特2003-3060412

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-0354

【提出日】 平成14年 8月20日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3-1-25 有明フロンティアビル  
A棟

【氏名】 岡田 和生

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100106002

【弁理士】

【氏名又は名称】 正林 真之

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 058975

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 要約書 1

【物件名】 図面 1

【包括委任状番号】 0018505

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲームサーバ及びプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 通信回線を介して複数のユーザ端末装置とデータを送受信し得、当該ユーザ端末装置に設けられた表示部において間違探しゲームを実行し、かつ、

前記間違探しゲームを行う遊技者からの回答が正答であったときには、当該遊技者に対して得点を付与する得点付与手段を有するゲームサーバであって、

前記表示部に対して、間違探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させるための画像切替手段を有することを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 2】 前記ゲームサーバは、前記画像切替手段により前記表示部に表示された画像の切替が行われるタイミングを設定する切替タイミング設定手段を備え、

前記画像切替手段は、前記切替タイミング設定手段により設定されたタイミングに応じて、前記表示部において前記基準画像と前記間違い画像とを切り替えて表示させる機能を有することを特徴とする請求項 1 に記載のゲームサーバ。

【請求項 3】 前記ゲームサーバは、遊技者が前記間違探しゲームを利用した回数を示す利用回数データを記憶する利用回数記憶手段と、

当該間違探しゲームを行おうとする遊技者を特定する遊技者特定手段と、を備え、

前記遊技者特定手段により特定された遊技者が当該間違探しゲームを頻繁に利用しているか否かを判断する基準となる基準回数データと前記利用回数記憶手段に記憶された前記利用回数データとを比較する回数比較手段を有するものであつて、

前記回数比較手段の比較結果に応じて、前記切替タイミング設定手段が設定する前記タイミングが変更されるものであることを特徴とする請求項 2 に記載のゲームサーバ。

【請求項 4】 前記ゲームサーバは、遊技者が前記間違探しゲームを利用

したときに獲得した得点或いは景品の数を示す数値データを記憶する獲得数記憶手段と、

当該間違い探しゲームを行おうとする遊技者を特定する遊技者特定手段と、を備え、

前記遊技者特定手段により特定された遊技者が当該間違い探しゲームにおいて多くの得点或いは景品を獲得しているか否かを判断する基準となる基準数値データと前記獲得数記憶手段に記憶された前記数値データとを比較する数値比較手段を有するものであって、

前記数値比較手段の比較結果に応じて、前記切替タイミング設定手段が設定する前記タイミングが変更されるものであることを特徴とする請求項2に記載のゲームサーバ。

**【請求項5】** 前記ゲームサーバは、前記回数比較手段、或いは前記数値比較手段の比較結果に応じて、前記遊技者が前記正答を得るのに有利なヒント画像を前記表示部に表示させるためのヒント画像表示制御手段を有することを特徴とする請求項3又は請求項4に記載のゲームサーバ。

**【請求項6】** 通信回線を介して複数のユーザ端末装置とデータを送受信し得、当該ユーザ端末装置に設けられた表示部において間違い探しゲームを実行させるためのゲームサーバに対して、

前記間違い探しゲームを行う遊技者からの回答が正答であったときには、当該遊技者に対して得点を付与する得点付与ステップと、

前記表示部に対して、間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させるための画像切替ステップと、を実行させるためのプログラム。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【0001】

##### 【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲームサーバ及びプログラムに関するものである。

##### 【0002】

##### 【従来の技術】

間違い探しゲームは、ゲームの作りという点でもルールという点でもシンプルであり、頭の体操にもなるということもあって、昔から一般に浸透しているゲームの一つである。

#### 【0003】

この間違い探しゲームでは、従来は紙に描かれた画像を用いて行うものであったが、最近ではアーケードゲームとしても行われるようになってきている。これらのゲームでは、間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とが並べられ、遊技者はそれらを比較しながらゲームを行うのが一般的であった。

#### 【0004】

##### 【発明が解決しようとする課題】

上述したように、従来の間違い探しゲームでは、基準画像と間違い画像が並べられた状態でゲームを行うため、間違い探しゲームの難易度は、単に間違いを見つけにくい部分を作るか、それとも見つけ易い部分を作るか、というレベルでしか行われていなかった。具体的には、難易度を上げるために、画像を細かくしたり、間違い部分をメインに描かれた画像とは関係のない背景部分を作ったりというようなことが行われてきていた。

#### 【0005】

しかしながら、間違い探しゲームに慣れている遊技者は、どれだけ間違い部分を細かい部分を作るよう即使も容易に見つけることができるため、このような遊技者にはすぐに飽きられることが多かった。

#### 【0006】

一方、昨今の通信技術の発達により、インターネットを介して行われる、いわゆるネットゲームが流行している。これらのネットゲームでは、サーバから配信されたゲームを遊技者が端末装置で行い得点を競い合うなど、従来の一人用のゲームとは異なる楽しみが生まれてきている。

#### 【0007】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、その目的は、いわゆる間違い探しゲームの難易度設定のバリエーションを豊富にし、さらに、遊技者が退屈することなく楽しめる間違い探しゲームを提供することにある。

**【0008】****【課題を解決するための手段】**

本発明は、通信回線を介してサーバと接続された端末装置の表示部で間違い探しゲームを行わせ、遊技者が間違い探しゲームで遊技者が正答を導いたときには遊技者に得点を付与するように構成し、端末装置の表示部に間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させることのできるゲームサーバを提供することを目的とする。

**【0009】**

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

**【0010】**

(1) 通信回線を介して複数のユーザ端末装置とデータを送受信し得、当該ユーザ端末装置に設けられた表示部において間違い探しゲームを実行し、かつ、前記間違い探しゲームを行う遊技者からの回答が正答であったときには、当該遊技者に対して得点を付与する得点付与手段を有するゲームサーバであって、前記表示部に対して、間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させるための画像切替手段を有することを特徴とするゲームサーバ。

**【0011】**

この発明によると、「通信回線を介して複数のユーザ端末装置とデータを送受信し得、当該ユーザ端末装置に設けられた表示部において間違い探しゲームを実行し、かつ、前記間違い探しゲームを行う遊技者からの回答が正答であったときには、当該遊技者に対して得点を付与する得点付与手段を有するゲームサーバ」を、「前記表示部に対して、間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させるための画像切替手段を有する」ように構成することが可能となる。

**【0012】**

この発明のゲームサーバを用いると、例えば、通信回線に接続された状態や、サーバからゲームデータをダウンロードした状態でゲームを行えるように構成されているため、端末装置のユーザは、やりたいと思ったときにはいつでも好きなときに間違い探しゲームをすることができる。

**【0013】**

また、基準画像と間違った画像を交互に切り替えて表示するように構成されているため、画面を複数に分割して基準画像と間違った画像を同時に表示するのに比べて、端末装置の表示部が小さいものであっても見やすい状態でゲームできるというメリットが生ずる。

**【0014】**

(2) 前記ゲームサーバは、前記画像切替手段により前記表示部に表示された画像の切替が行われるタイミングを設定する切替タイミング設定手段を備え、前記画像切替手段は、前記切替タイミング設定手段により設定されたタイミングに応じて、前記表示部において前記基準画像と前記間違った画像とを切り替えて表示させる機能を有することを特徴とする(1)に記載のゲームサーバ。

**【0015】**

この発明によると、(1)のサーバを「前記画像切替手段により前記表示部に表示された画像の切替が行われるタイミングを設定する切替タイミング設定手段を備え」のように構成することにより、「前記画像切替手段は、前記切替タイミング設定手段により設定されたタイミングに応じて、前記表示部において前記基準画像と前記間違った画像とを切り替えて表示させる」ことが可能となる。

**【0016】**

このように、この発明ではゲームサーバ側で基準画像と間違った画像との切替タイミングを制御しているため、例えば切替のタイミングを早くしてユーザが正答を導きやすくすることも可能であるし、一方、切替のタイミングを遅くしてユーザが正答を導きにくくすることも可能であるという新たな効果を生ずることとなる。

**【0017】**

また、この発明のように、表示画像の切替のタイミングを一つの要素とし、それを変化させることによりゲームの難易度を変更できるようにしたことにより、大量の間違った探しゲームを予め難易度別に管理するような方法を用いることなく、容易に難易度のバリエーションが豊富な間違った探しゲームを遊技者に提供することが可能となる。また、このことにより、ゲームサーバで行う制御負担も軽減

することとなる。

#### 【0018】

(3) 前記ゲームサーバは、遊技者が前記間違い探しゲームを利用した回数を示す利用回数データを記憶する利用回数記憶手段と、当該間違い探しゲームを行おうとする遊技者を特定する遊技者特定手段と、を備え、前記遊技者特定手段により特定された遊技者が当該間違い探しゲームを頻繁に利用しているか否かを判断する基準となる基準回数データと前記利用回数記憶手段に記憶された前記利用回数データとを比較する回数比較手段を有するものであって、前記回数比較手段の比較結果に応じて、前記切替タイミング設定手段が設定する前記タイミングが変更されるものであることを特徴とする(2)に記載のゲームサーバ。

#### 【0019】

(4) 前記ゲームサーバは、遊技者が前記間違い探しゲームを利用したときに獲得した得点或いは景品の数を示す数値データを記憶する獲得数記憶手段と、当該間違い探しゲームを行おうとする遊技者を特定する遊技者特定手段と、を備え、前記遊技者特定手段により特定された遊技者が当該間違い探しゲームにおいて多くの得点或いは景品を獲得しているか否かを判断する基準となる基準数値データと前記獲得数記憶手段に記憶された前記数値データとを比較する数値比較手段を有するものであって、前記数値比較手段の比較結果に応じて、前記切替タイミング設定手段が設定する前記タイミングが変更されるものであることを特徴とする(2)のゲームサーバ。

#### 【0020】

これら(3)又は(4)に記載した発明によると、(2)に記載したゲームサーバを用いた場合に生じる効果に加え、遊技者の得点獲得状況や利用頻度に応じて間違い探しゲームの難易度を変化させることが可能となる。

#### 【0021】

(5) ゲームサーバは、前記回数比較手段、或いは前記数値比較手段の比較結果に応じて、前記遊技者が前記正答を得るのに有利なヒント画像を前記表示部に表示させるためのヒント画像表示制御手段を有することを特徴とする(3)又は(4)に記載のゲームサーバ。

**【0022】**

この発明によると、(3)又は(4)に記載した効果に加え、遊技者の得点獲得状況や利用頻度に応じて当該遊技者のユーザ端末にヒント画像を表示させることができ、これにより間違い探しゲームの難易度を変化させることが可能となる。

**【0023】**

(6) 通信回線を介して複数のユーザ端末装置とデータを送受信し得、当該ユーザ端末装置に設けられた表示部において間違い探しゲームを実行させるためのゲームサーバに対して、前記間違い探しゲームを行う遊技者からの回答が正答であったときには、当該遊技者に対して得点を付与する得点付与ステップと、前記表示部に対して、間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させるための画像切替ステップと、を実行させるためのプログラム。

**【0024】**

この発明によると、「通信回線を介して複数のユーザ端末装置とデータを送受信し得、当該ユーザ端末装置に設けられた表示部において間違い探しゲームを実行させるためのゲームサーバ」に、「前記間違い探しゲームを行う遊技者からの回答が正答であったときには、当該遊技者に対して得点を付与する得点付与ステップと、前記表示部に対して、間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させるための画像切替ステップと、を実行させる」ように構成することが可能となる。

**【0025】**

この発明のプログラムをゲームサーバに用いると、端末装置では、例えば、通信回線に接続された状態や、サーバからゲームデータをダウンロードした状態でゲームを行えるように構成されているため、端末装置のユーザは、やりたいと思ったときにはいつでも好きなときに間違い探しゲームをすることができる。

**【0026】**

また、基準画像と間違い画像を交互に切り替えて表示させるようにプログラムが構成されているため、画面を複数に分割して基準画像と間違い画像を同時に表

示するのに比べて、端末装置の表示部が小さいものであっても見やすい状態でゲームできるというメリットが生ずる。

### 【0027】

#### 【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施形態について図面に基づいて説明する。

### 【0028】

#### 【全体構成】

本発明による画像情報処理システムの全体構成について説明する。

### 【0029】

図1は、本実施形態の間違い探しゲームシステムの全体構成を示す図である。図1に示すように、本実施形態の間違い探しゲームシステムは、間違い探しゲーム全体を制御するゲームサーバであるサーバ10、サーバ10とインターネットを介して接続され、ユーザが間違い探しゲームを行うための端末装置である端末装置20、携帯端末装置25、又は携帯電話機30とから構成される。

### 【0030】

上述したように、端末装置20、携帯端末装置25、及び携帯電話機30はインターネットを介してサーバ10と接続され、当該サーバ10から、間違い探しゲームの配信、ゲーム進行中の制御（主に画像の表示に関する制御）、遊技結果の配信等を受けている。

### 【0031】

なお、以下では、第一の実施形態としてサーバ10と接続された端末装置20で間違い探しゲームを行う場合について説明し、第二の実施形態としてサーバ10と接続された携帯電話機30で間違い探しゲームを行う場合について説明する。

### 【0032】

#### 《第一の実施形態》

以下、第一の実施形態として、サーバ10と接続された端末装置20で間違い探しゲームを行う場合について説明する。

### 【0033】

**[サーバの構成]**

以下、本実施形態の間違い探しゲームシステムの一部を構成するサーバ10の構成を示すブロック図を図2に示す。

**【0034】**

図2に示されるように、サーバ10は、データバスBUSに接続されたCPU42と、ROM43と、RAM44と、通信インターフェイス45と、ハードディスク46と、から構成されている。

**【0035】**

CPU42はROM43に記憶されているプログラムに従って種々の処理を実行するようになされている。すなわち、CPU42は通信インターフェイス45によって接続されたインターネットを介して、端末装置20からの情報を受け取り、これをRAM44に記憶する。この情報とは、端末装置20で間違い探しゲームを行う遊技者を特定するための情報等である。

**【0036】**

上述したROM43に記憶されているプログラムとは、端末装置20との通信をするためのプログラムや、端末装置20に設けられた表示部に画像を表示するためのプログラム等である。

**【0037】**

ハードディスク46は、後述するように、この間違い探しゲームシステムにおいて間違い探しゲームを行ったことのある遊技者の識別情報、利用回数、年齢、性別、景品獲得回数等の情報を、遊技者情報のデータベースとして記憶しているものである。

**【0038】****[端末装置の構成]**

次に、本実施形態の間違い探しゲームシステムの一部を構成する端末装置20の構成を示すブロック図を図3に示す。

**【0039】**

端末装置20は、CPU61と、ROM62と、RAM63と、ハードディスクドライブ64と、表示装置65と、通信用インターフェイス回路66と、入力

操作部67と、から構成されている。

#### 【0040】

ハードディスクドライブ64には、後述するような処理を行うプログラム等が記録される。また、通信用インターフェイス回路66は、図1に示した如く、インターネットを介してサーバ10と通信可能に接続されている。

#### 【0041】

上述したハードディスクドライブ64に記録されているプログラムには、サーバ10との通信をするためのプログラムや、サーバ10から配信されたゲーム画像を表示装置65に表示させるためのプログラム等がある。

#### 【0042】

また、入力操作部67は、間違い探しゲームにおいて間違いであると判断した部分を入力し、その回答をサーバ10に送信するための操作を行うためのものである。

#### 【0043】

##### [作用]

次に、本実施形態に係る間違い探しゲームシステムを構成するサーバ10と端末装置20との間で行われる動作について、図4のタイミングチャートに基づいて説明する。

#### 【0044】

まず、間違い探しゲームを開始する時に、その端末装置20でゲームを行う遊技者を特定するための遊技者情報が端末装置20からサーバ10に対して送信される。

#### 【0045】

次いで、サーバ10では、間違い探しゲームの難易度を設定する処理が行われる（ステップA11）。この難易度設定処理は、遊技者情報の内容に基づいて行われるものである。なお、この難易度設定処理については、後述することとする。

#### 【0046】

難易度を設定する処理が終了すると、サーバ10から端末装置20に対して遊

技を制御する信号を送信する処理が行われる。遊技制御信号には、主に先のステップA11において設定された難易度に応じて間違い探しゲームの進行を制御する信号が含まれている。

#### 【0047】

次に、端末装置20からサーバ10に対して間違い探しゲームの回答に係るデータが送信される。回答は端末装置20で間違い探しゲームを行う遊技者が、端末装置20に設けられた入力手段を用いて入力したものである。

#### 【0048】

回答データを受信すると、サーバ10では、遊技結果照合処理が行われる（ステップA12）。遊技結果照合処理とは、端末装置20から送信されてきた回答データが正答であるか否かを照合し、得点を算出する処理をさすものである。

#### 【0049】

遊技結果照合処理が終了すると、サーバ10から端末装置20に対して遊技結果が送信される。

#### 【0050】

以上のように、本実施形態に係る間違い探しゲームシステムでは、サーバ10と端末装置20とを通信回線を介して接続しながらデータや信号の送受信を行うのである。

#### 【0051】

##### [サーバ処理]

次に、本実施形態に係る間違い探しゲームシステムを構成するサーバ10で行われる処理について、図5のフローチャートに基づいて説明する。

#### 【0052】

まず、サーバ10のCPU42は、遊技者を特定する処理を実行する（ステップS11）。

#### 【0053】

遊技者を特定する処理とは、端末装置20から送信された遊技者を特定する情報（認証番号データ）を基に、その遊技者が登録された遊技者であるか否かを判断する処理をさすものである。この処理において、端末装置20において間違い

探しゲームを行う遊技者が既に登録されている遊技者であれば、その遊技者を特定し、未だ登録されていない遊技者であれば、新規登録を行うようとする。遊技者を特定する処理が終了すると、CPU42はステップS12に処理を移す。

#### 【0054】

次いで、CPU42は、遊技者データを参照する処理を実行する（ステップS12）。

#### 【0055】

遊技者データとは、先のステップS11において特定された遊技者ごとに記録されているデータをさすものであり、具体的には図6に示すようなものである。この遊技者データには、図6に示すように、各遊技者を示す認証番号データとともに、その遊技者が間違い探しゲームを利用した回数（利用回数）、その遊技者の年齢、性別、及び景品獲得回数が記録されている。

#### 【0056】

なお、このような遊技者データは、サーバ10のハードディスク46に格納されているものである。また、本実施形態においては、図6に示す項目について遊技者を管理しているが、本発明ではこれらに限られない。

#### 【0057】

遊技者データを参照する処理が終了すると、CPU42は、ステップS13に処理を移す。

#### 【0058】

次いで、CPU42は、難易度を設定する処理を実行する（ステップS13）。

#### 【0059】

「難易度」とは、間違い探しゲームにおける正答の導きやすさを指標とする評価をさすものである。なお、本実施形態において用いられる「難易度」とは、具体的な数値として表現されるものではなく、あくまでも経験則に基づいて評価されるものである。

#### 【0060】

本ステップの処理において、本実施形態のサーバ10は、先のステップS12

において参照した遊技者データの内容を基に、その遊技者に合わせた難易度設定を行うのである。難易度設定処理の詳細については、後述することとする。難易度設定処理が終了すると、C P U 4 2は、ステップS 1 4に処理を移す。

#### 【0061】

次いで、C P U 4 2は、遊技制御処理を実行する（ステップS 1 4）。

#### 【0062】

遊技制御処理とは、先のステップS 1 3において設定された難易度に基づいて、サーバ1 0から端末装置2 0に対して制御信号及びデータを送信し、間違い探しゲーム全体の制御を行う処理をさるものである。なお、この遊技制御処理は、サーバ1 0と端末装置2 0が通信回線を介して接続された状態で行われるようにしてよいし、サーバ1 0で用意されたゲームプログラムを端末装置2 0からダウンロードして用いるようにしてもよい。遊技を制御する処理が終了すると、C P U 4 2は、ステップS 1 5に処理を移す。

#### 【0063】

次いで、C P U 4 2は、遊技結果を照合する処理を実行する（ステップS 1 5）。

#### 【0064】

遊技結果を照合する処理とは、端末装置2 0から送信された間違い探しゲームの回答と、サーバ1 0に用意された正答と、を照合し、得点を算出する処理をさるものである。また、照合された結果と算出された得点とを、端末装置2 0に対して送信する処理をも含むものである。

#### 【0065】

C P U 4 2は、通信インターフェイス4 5を介して受信した端末装置2 0からの回答データをR A M 4 4に記録し、ハードディスク4 6から読み出された正答データとの照合を行い、正答であるか否かを判断する。正答であるものと判別された場合には、C P U 4 2によりその正答に係る得点が算出されることとなる。

#### 【0066】

ここで、本実施形態の間違い探しゲームシステムでは、正答に係る得点を、単に答えがっているか否かだけの基準により算出しているが、本発明ではこれに

限られず、遊技者が正答を導き出すスピード、つまり基準画像と間違った画像の再生回数に応じて得点が変化するようにしてもよい。

### 【0067】

また、算出された得点は、CPU42の指示を受けて、通信インターフェイス45を介して端末装置20に対して送信される。具体的には、「○○点獲得、おめでとう！」というメッセージとともに端末装置20の表示装置65に表示されるようにする。なお、遊技者が得点に応じた景品を獲得できるような間違ったゲームシステムを用いる場合には、「△△を獲得しました。おめでとう！」というようなメッセージにしてもよい。

### 【0068】

以上の処理が終了すると、CPU42は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

### 【0069】

#### [難易度設定処理]

次に、先の図5におけるステップS13で呼び出される難易度設定処理のサブルーチンについて、図7に基づいて説明する。

### 【0070】

まず、CPU42は、景品を設定する処理を実行する（ステップS21）。

### 【0071】

景品を設定する処理とは、先のステップS12（図5参照）において参照した遊技者データを基に、特定された遊技者の年齢や性別に合致しそうな景品を設定する処理のことをさすものである。本実施形態の間違った探しゲームシステムでは、遊技者が間違った探しゲームに正解すると、得点や景品が得られるようになっており、これらは双方を遊技者に与えるように構成してもよいし、いずれかを遊技者に与えるようにしてもよいものである。景品を設定する処理が終了すると、CPU42は、ステップS22に処理を移す。

### 【0072】

次いで、利用回数が30より大きいか否かを判断する処理を実行する（ステップS22）。

**【0073】**

「利用回数」とは、本実施形態の間違い探しゲームシステムを遊技者が利用した回数をさすものであって、具体的には、ハードディスク46に記録された遊技者データの「利用回数」の項目の数値をさすものである（図6参照）。

**【0074】**

CPU42は、ハードディスク46から当該遊技者の「利用回数」の項目に記録された数値データを参照し、30という数値と比較する。本ステップにおいて肯定結果が得られると、このことは、「遊技者が当該間違い探しゲームを頻繁に利用している」ことを意味しており、このときCPU42は、ステップS23の処理を実行する。一方、本ステップにおいて否定結果が得られると、このことは「遊技者が当該間違い探しゲームを頻繁に利用して」いないことを意味しており、このときCPU42は、ステップS25の処理を実行する。

**【0075】**

なお、本実施形態においては、遊技者が当該間違い探しゲームシステムを利用した頻度の大小を計る基準として30という数値を用いているが、本発明はこれに限らず、間違い探しゲームシステムの管理者が所望の値に設定できるものとする。

**【0076】**

次いで、CPU42は、切替時間を短縮する処理を実行する（ステップS23）。

**【0077】**

「切替時間」とは、間違い探しゲームの基準となる基準画像と、間違い画像とを切り替えるタイミングの時間をさすものである。図8に基準画像と間違い画像が端末装置20の表示装置65に表示されたときの表示例を示す。図8（a）は基準画像の表示例であり、図8（b）は間違い画像の表示例である。これらの画像は端末装置20の表示装置65に交互に表示されることとなる。

**【0078】**

なお、図8では、基準画像と間違い画像が静止画像であるかのように描かれているが、本実施形態の間違い探しゲームは動画により行われるものと想定してい

る。また、本発明の効果は、必ずしも動画でなければ得られないものではないため、静止画であってもよい。

#### 【0079】

本ステップでは、これらを交互に表示する間隔を短縮し、遊技者にとって正答を導きやすい状態にしている。CPU42は、切替時間を短縮して設定し、それを基に基準画像と間違った画像の表示を制御するのである。切替時間の短縮処理が終了すると、CPU42は、ステップS24に処理を移す。

#### 【0080】

次いで、CPU42は、ヒント画像を設定する処理を実行する（ステップS24）。

#### 【0081】

「ヒント画像」とは、遊技者が正答を導き出し易いように、間違った部分の周辺に目印を付けた画像のことである。図9にヒント画像の表示例を示す。図9では、図8(a)の基準画像に対して図8(b)の間違った画像のどの部分が間違ったかを円で囲んである。遊技者は、このヒント画像を参照しながら間違った探しゲームを行うのである。

#### 【0082】

ヒント画像は、間違った探しゲームの画像ファイルと同様にハードディスク46に記録されているものであり、CPU42の指示に基づいて表示されるのである。ヒント画像を設定する処理が終了すると、CPU42は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0083】

ステップS22からステップS24の処理を行うことにより、本実施形態の間違った探しゲームシステムでは、それを利用する遊技者の利用頻度を参照し、その利用頻度が高い遊技者に対しては、「お得意様」とあると判断して、ゲームの難易度を下げることが可能となるのである。

#### 【0084】

一方、ステップS22において、利用回数が30を超えていないものと判別された場合には、CPU42は、景品獲得回数／利用回数が0.05より大きいか

否かを判断する処理を実行する（ステップS25）。

#### 【0085】

本ステップの処理では、CPU42が景品獲得回数／利用回数を算出し、基準値である0.05と比較することにより、遊技者が景品を獲得した頻度の大小を判断するのである。具体的には、CPU42は、図6に示す表のうち「利用回数」の項目に記録された数値データと、「景品獲得回数」の項目に記録された数値データとを読み出し、その値から景品獲得回数／利用回数を算出する処理を行い、基準値0.05と比較するのである。

#### 【0086】

本ステップにおいて肯定結果が得られると、このことは遊技者の景品獲得頻度が高いことを意味しており、このときCPU42は、ステップS23に処理を移す。一方、本ステップにおいて否定結果が得られると、このことは遊技者の景品獲得頻度が低いことを意味しており、このときCPU42は、ステップS26に処理を移す。

#### 【0087】

なお、本実施形態においては、遊技者が景品を獲得した頻度の大小を計る基準として0.05という数値を用いているが、本発明はこれに限らず、間違い探しゲームシステムの管理者が所望の値に設定できるものとする。また、本実施形態では、遊技者の「景品」獲得状況により遊技状態を変化させることとしているが、本発明はこれに限らず、遊技者の「得点」獲得状況に遊技状態を変化させるようにしてもよい。

#### 【0088】

次いで、CPU42は、切替時間を延長する処理を実行する（ステップS26）。

#### 【0089】

「切替時間」とは、上述したように、間違い探しゲームの基準となる基準画像と、間違い画像とを切り替えるタイミングの時間をさすものである。本ステップでは、これらを交互に表示する間隔を延長し、遊技者にとって正答を導きにくい状態にしている。CPU42は、切替時間を延長して設定し、それを基に基準画

像と間違った画像の表示を制御するのである。切替時間を延長する処理が終了すると、CPU42は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0090】

以上の処理により、本実施形態の間違った探しゲームシステムでは、遊技者の利用頻度や景品（得点）獲得状況に応じて間違った探しゲームの難易度を変更することが可能となる。

#### 【0091】

##### [端末装置処理]

次に、図10を参照して、端末装置20において行われる処理について説明する。

#### 【0092】

端末装置20のCPU61は、まず、画像を受信したか否かを判断する処理を実行する（ステップS31）。

#### 【0093】

画像とは、間違った探しゲームで用いられる、間違った探しの基準となる基準画像と、間違った画像とをさすものである。これらの画像は本実施形態においては、上述したように動画であって、サーバ10から通信回線を介して配信されるものである。画像を受信していないものと判別された場合には、CPU61は、再びステップS31の判断を行う。一方、画像を受信したものと判別された場合には、CPU61は、ステップS32へ処理を移す。

#### 【0094】

次いで、CPU61は、画像を表示させる処理を実行する（ステップS32）。

#### 【0095】

画像を表示させる処理とは、先のステップS31において受信した画像を、端末装置20の表示装置65に表示させる処理のことを指すものである。この画像表示処理は、上述したように、サーバ10で定められた切替タイミングに従って、表示装置65上にこれらの画像を表示させるのである。画像を表示する処理が終了すると、CPU61は、ステップS33に処理を移す。

**【0096】**

次いで、ゲームが終了したか否かを判断する処理を実行する（ステップS33）。

**【0097】**

ゲームが終了したか否かの判断は、CPU61が、画像を切り替える処理を終了したか否かで判断される。本実施形態の間違い探しゲームでは、遊技者に対して画像を表示する時間又は回数が設定されており、この予め定められた時間や回数を満たすと、表示装置65で画像を表示させる処理を終了するのである。これにより、CPU61は、ゲームが終了したことを検知するのである。ゲームが終了していないものと判別された場合には、CPU61は、再びステップS33の処理を行う。一方、ゲームが終了したものと判別された場合には、CPU61は、ステップS34に処理を移す。

**【0098】**

次いで、CPU61は、回答の入力があったか否かを判断する処理を実行する（ステップS34）。

**【0099】**

本実施形態の間違い探しゲームは、上述したように動画により間違い探しゲームを行う構成となっている。遊技者が間違い探しゲームの回答を入力する際には、動画の中で間違いが表示されたときにその部分で停止して、間違いの部分を入力操作部67の操作により指摘するようにするのである。

**【0100】**

本ステップにおいて、CPU61は、間違い探しゲームを行う遊技者が、端末装置20の入力操作部67からゲームの回答を入力したか否かを判断する。回答の入力がないものと判別された場合には、CPU61は、再びステップS34の判断を行う。一方、回答の入力があったものと判別された場合には、CPU61は、ステップS35に処理を移す。

**【0101】**

次いで、CPU61は、回答を送信する処理を実行する（ステップS35）。

**【0102】**

本ステップでは、ステップS34において遊技者から入力された回答のデータを、端末装置20の通信用インターフェイス回路66を介してサーバ10へ送信するのである。回答を送信する処理が終了すると、CPU61は、ステップS36に処理を移す。

#### 【0103】

次いで、CPU61は、遊技結果を待ち受ける状態に移行する（ステップS36）。

#### 【0104】

ここで、「遊技結果」とは、先のステップS35でサーバ10に送信した遊技者の回答に対して、サーバ10から送信されてくるゲームの結果、すなわち正答であったか否か、正答であった場合の得点等をさすものである。本ステップにおいて、端末装置20では、このサーバ10から送信されてくる遊技結果を待ち受ける状態にある。

#### 【0105】

次いで、CPU61は、遊技結果を受信したか否かを判断する処理を実行する（ステップS37）。

#### 【0106】

本ステップにおいて、遊技結果を受信していないものと判別された場合には、CPU61は、再びステップS36に処理を戻し、遊技結果を待ち受ける状態へと移行する。一方、本ステップにおいて、遊技結果を受信したものと判別した場合には、CPU61は、遊技結果を端末装置20の表示装置65に表示させた後に、本サブルーチンを直ちに終了させる。

#### 【0107】

なお、以上の説明では、間違い探しゲームの難易度の設定を、基準画像と間違い画像との切替の時間を調整することにより行うことにしているが、本発明ではこれに限られず、以下に説明するような方法によっても難易度の設定を行うことが可能であり、本発明の目的を実現できる。

#### 【0108】

以下、図11に基づいて、難易度設定処理の別の形態について説明する。なお

、以下の実施形態では、一つの基準画像に対して複数の間違い画像が予め用意されているように間違い探しゲームを構成し、基準画像と複数の間違い画像を端末装置に一括して表示させ、遊技者が答えるべき間違い画像を選択することによりゲームが進められるような間違い探しゲームシステムについて説明する。

#### 【0109】

図11は、サーバ10で行われる処理についてのフローチャートである。

#### 【0110】

まず、サーバ10のCPU42は、各画像の難易度データを参照する処理を実行する（ステップS41）。

#### 【0111】

上述したように、本実施形態の間違い探しゲームでは、間違い画像が複数用意されている。これらの間違い画像は、その種類により難易度（正答の導き易さ）が異なるものであり、後述するように、これらの難度に応じて得点や景品を設定している。本ステップでは、各間違い画像に与えられた難易度データをCPU42がハードディスク46から読み出す処理を行うのである。難易度データを参照する処理が終了すると、CPU42は、ステップS42に処理を移す。

#### 【0112】

次いで、CPU42は、得点を設定する処理を実行する（ステップS42）。

#### 【0113】

得点を設定する処理とは、先のステップS41において参照した各間違い画像の難易度データを基に、その難易度に応じた得点を設定する処理をさすものである。得点を設定する処理が終了すると、CPU42は、ステップS43に処理を移す。

#### 【0114】

次いで、CPU42は、景品を設定する処理を実行する（ステップS43）。

#### 【0115】

景品を設定する処理とは、先のステップS42において設定した各間違い画像の得点を基に、その得点に相当する景品を設定する処理のことをさすものである。本実施形態の間違い探しゲームシステムでは、遊技者が間違い探しゲームに正

解すると、得点や景品が得られるようになっており、これらは双方を遊技者に与えるように構成してもよいし、いずれかを遊技者に与えるようにしてもよいものである。景品を設定する処理が終了すると、CPU42は、ステップS44に処理を移す。

#### 【0116】

次いで、利用回数が30より大きいか否かを判断する処理を実行する（ステップS44）。

#### 【0117】

「利用回数」とは、上述したように、本実施形態の間違い探しゲームシステムを遊技者が利用した回数をさすものであって、具体的には、ハードディスク46に記録された遊技者データの「利用回数」の項目の数値をさすものである（図6参照）。

#### 【0118】

CPU42は、ハードディスク46から当該遊技者の「利用回数」の項目に記録された数値データを参照し、30という数値と比較する。本ステップにおいて肯定結果が得られると、このことは、「遊技者が当該間違い探しゲームを頻繁に利用している」ことを意味しており、このときCPU42は、ステップS45の処理を実行する。一方、本ステップにおいて否定結果が得られると、このことは「遊技者が当該間違い探しゲームを頻繁に利用して」いないことを意味しており、このときCPU42は、ステップS46の処理を実行する。

#### 【0119】

なお、本実施形態においては、遊技者が当該間違い探しゲームシステムを利用した頻度の大小を計る基準として30という数値を用いているが、本発明はこれに限らず、間違い探しゲームシステムの管理者が所望の値に設定できるものとする。

#### 【0120】

次いで、CPU42は、画像を選択する処理を実行する（ステップS45）。

#### 【0121】

「画像選択」とは、遊技者が間違い探しゲームで回答するために用意された複

数の間違い画像のうち、どの間違い画像を遊技者に対して表示するか決定するための処理である。本実施形態の間違い探しゲームは、それを利用する遊技者の利用頻度によってゲームの難易度を変更するものである。複数の間違い画像を予め用意しておく本実施形態の間違い探しゲームでは、いわゆる「お得意様」に対しては、難易度の低い間違い画像を選択して表示する処理を行うことによりこのような難易度の変更を行っているのである。

#### 【0122】

具体的には、CPU42は、先のステップS41において参照した難易度データを基に、難易度の低い間違い画像を選択し、これを端末装置20の表示装置65に表示させるようにするのである。

#### 【0123】

図12に、基準画像と、選択された3種類の間違い画像を表示装置65に表示させた例を図示する。図12では基準画像を左上に表示し、3種類の間違い画像を右上、左下、右下に表示している。各間違い画像には「1」、「2」、「3」という番号が付されており、遊技者は、この番号を指定することにより、自分が間違い探しゲームを行う間違い画像を選択できるのである。

#### 【0124】

なお、図12では、基準画像と間違い画像が静止画像であるかのように描かれているが、本実施形態の間違い探しゲームは動画により行われるものと想定している。また、本発明の効果は、必ずしも動画でなければ得られないものではないため、静止画であってもよい。

#### 【0125】

ステップS44、及びステップS45の処理を行うことにより、本実施形態の間違い探しゲームシステムでは、それを利用する遊技者の利用頻度を参照し、その利用頻度が高い遊技者に対しては、「お得意様」とあると判断して、ゲームの難易度を下げることが可能となるのである。

#### 【0126】

ステップS45の画像を選択する処理が終了すると、CPU42は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

**【0127】**

一方、ステップS44において、利用回数が30を超えていないものと判別された場合には、CPU42は、景品獲得回数／利用回数が0.05より大きいか否かを判断する処理を実行する（ステップS46）。

**【0128】**

本ステップの処理では、CPU42が景品獲得回数／利用回数を算出し、基準値である0.05と比較することにより、遊技者が景品を獲得した頻度の大小を判断するのである。具体的には、CPU42は、図6に示す表のうち「利用回数」の項目に記録された数値データと、「景品獲得回数」の項目に記録された数値データとを読み出し、その値から景品獲得回数／利用回数を算出する処理を行い、基準値0.05と比較するのである。

**【0129】**

本ステップにおいて肯定結果が得られると、このことは遊技者の景品獲得頻度が高いことを意味しており、このときCPU42は、ステップS45に処理を移す。一方、本ステップにおいて否定結果が得られると、このことは遊技者の景品獲得頻度が低いことを意味しており、このときCPU42は、ステップS47に処理を移す。

**【0130】**

なお、本実施形態においては、遊技者が景品を獲得した頻度の大小を計る基準として0.05という数値を用いているが、本発明はこれに限らず、間違い探しゲームシステムの管理者が所望の値に設定できるものとする。また、本実施形態では、遊技者の「景品」獲得状況により遊技状態を変化させることとしているが、本発明はこれに限らず、遊技者の「得点」獲得状況に遊技状態を変化させるようにしてもよい。

**【0131】**

次いで、CPU42は、画像を選択する処理を実行する（ステップS47）。

**【0132】**

「画像選択」とは、上述したように、遊技者が間違い探しゲームで回答するために用意された複数の間違い画像のうち、どの間違い画像を遊技者に対して表示

するか決定するための処理である。具体的には、C P U 4 2 は、先のステップS 4 1において参照した難易度データを基に、難易度の高い間違い画像を選択し、これを端末装置20の表示装置65に表示させるようにするのである。画像を選択する処理が終了すると、C P U 4 2 は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0133】

以上の処理により、本実施形態の間違い探しゲームシステムでは、遊技者の利用頻度や景品（得点）獲得状況に応じて間違い探しゲームの難易度を変更することが可能となる。

#### 【0134】

##### [間違い画像に遊技者が行ったゲーム画面を使用する実施形態]

上記実施形態では、間違い画像として用いる動画として、本発明の間違い探しゲームシステムに用いるために作成されたものを用いているが、予め遊技者に何らかのゲーム（例えばレーシングゲーム等の動きのあるもの）を行わせた上で、その再生画面に間違い画像を合成するなどして本発明の間違い探しゲームを行うようにしてもよい。以下、レーシングゲームを遊技者が行った後に、その再生画面を用いて間違い探しゲームを行う形態について説明する。

#### 【0135】

図13は、間違い画像に遊技者が行ったゲームが面を使用する本実施形態の間違い探しゲームシステムにおいて、サーバ10と端末装置20の間での信号のやり取りの概略を説明するためのタイミングチャートである。

#### 【0136】

まず、サーバ10から端末装置20に対して、インターネットを介してレーシングゲームが配信される。

#### 【0137】

端末装置20において、遊技者は、サーバ10から配信されてきたレーシングゲームを行い、そのゲーム内容のデータと遊技者を特定するための遊技者情報をサーバ10に対して送信する。

#### 【0138】

次いで、サーバ10では、間違い探しゲームの難易度を設定する処理が行われ

る（ステップA13）。この難易度設定処理は、遊技者情報の内容に基づいて行われるものである。なお、この難易度設定処理については、後述することとする。

#### 【0139】

次いで、サーバ10では、画像を作成する処理が行われる（ステップA14）。この処理では、遊技者の端末装置20から送信されてきたゲーム内容データを基に、間違い画像を作成するのである。

#### 【0140】

画像を作成する処理が終了すると、サーバ10から端末装置20に対して遊技を制御する信号を送信する処理が行われる。遊技制御信号には、主に先のステップA13において設定された難易度に応じて間違い探しゲームの進行を制御する信号が含まれている。

#### 【0141】

次に、端末装置20からサーバ10に対して間違い探しゲームの回答に係るデータが送信される。回答は端末装置20で間違い探しゲームを行う遊技者が、端末装置20に設けられた入力手段を用いて入力したものである。

#### 【0142】

回答データを受信すると、サーバ10では、遊技結果照合処理が行われる（ステップA15）。遊技結果照合処理とは、端末装置20から送信されてきた回答データが正答であるか否かを照合し、得点を算出する処理をさすものである。

#### 【0143】

遊技結果照合処理が終了すると、サーバ10から端末装置20に対して遊技結果が送信される。

#### 【0144】

以上のように、本実施形態に係る間違い探しゲームシステムでは、サーバ10と端末装置20とを通信回線を介して接続しながらデータや信号の送受信を行うのである。

#### 【0145】

次に、図14に基づいて、遊技者が行ったレーシングゲームの画像を基に間違

い探しゲームを行うときのサーバ10で行われる処理について説明する。

#### 【0146】

まず、サーバ10のCPU42は、ゲームを配信する処理を行う（ステップS51）。

#### 【0147】

本ステップの処理において、CPU42は、通信インターフェイス45、インターネットを介して端末装置20に対してレーシングゲームのデータを配信するのである。レーシングゲームの配信を受けた遊技者は、これを行い、ゲーム結果をサーバ10に対して送信するのである。ゲームを配信する処理が終了すると、CPU42は、ステップS52に処理を移す。

#### 【0148】

次いで、CPU42は、ゲーム結果を受信したか否かを判断する処理を実行する（ステップS52）。

#### 【0149】

上述したように、端末装置20でレーシングゲームを行った遊技者からは、そのゲーム結果に関するデータがサーバ10に対して送信されることとなる。CPU42は、このゲーム結果が受信されたか否かを判断するのである。ゲーム結果を受信していないものと判別された場合には、CPU42は、再びステップS52に戻る。一方、ゲーム結果を受信したものと判別された場合には、CPU42は、ステップS53に処理を移す。

#### 【0150】

次いで、CPU42は、遊技者を特定する処理を実行する（ステップS53）。

#### 【0151】

遊技者を特定する処理とは、端末装置20からゲーム結果とともに送信された遊技者を特定する情報（認証番号データ）を基に、その遊技者が登録された遊技者であるか否かを判断する処理をさすものである。この処理において、端末装置20において間違い探しゲームを行う遊技者が既に登録されている遊技者であれば、その遊技者を特定し、未だ登録されていない遊技者であれば、新規登録を行

うようにする。遊技者を特定する処理が終了すると、CPU42はステップS54に処理を移す。

#### 【0152】

次いで、CPU42は、遊技者データを参照する処理を実行する（ステップS54）。

#### 【0153】

遊技者データとは、先のステップS53において特定された遊技者ごとに記録されているデータをさるものであり、具体的には、先に示した図6のようなものである。この遊技者データには、各遊技者を示す認証番号データとともに、その遊技者が間違い探しゲームを利用した回数（利用回数）、その遊技者の年齢、性別、及び景品獲得回数が記録されている。

#### 【0154】

なお、この遊技者データは、サーバ10のハードディスク46に格納されている。また、本実施形態においては、図6に示す項目について遊技者を管理しているが、本発明ではこれらに限られない。遊技者データを参照する処理が終了すると、CPU42は、ステップS55に処理を移す。

#### 【0155】

次いで、CPU42は、難易度を設定する処理を実行する（ステップS55）。

#### 【0156】

本ステップの処理において、本実施形態のサーバ10は、先のステップS54において参照した遊技者データの内容を基に、その遊技者に合わせた難易度設定を行うのである。難易度設定処理の詳細については、上述したような方法が挙げられる。難易度設定処理が終了すると、CPU42は、ステップS56に処理を移す。

#### 【0157】

次いで、CPU42は、画像を作成する処理を実行する（ステップS56）。

#### 【0158】

画像を作成する処理とは、上述したように、先のステップS52において端末

装置20から受信したレーシングゲームのゲーム結果を基に、間違い画像を作成する処理のことである。間違い画像は、遊技者が行ったレーシングゲームのゲーム画像を基に、例えば間違い画像を合成したり、レーシングコースを先のゲームのコースとは異なるものにしたり、という処理を行って作成されるものである。

#### 【0159】

図15に、作成された間違い画像の例を示す。図15（a）は、遊技者が行ったレーシングゲームの画面画像である。一方、図15（b）は、それを基に作成された間違い画像の例である。図15（b）では、レーシングコース上に不自然な物体の画像を合成することで、間違い画像が作成されている。遊技者は、このようにして作成された間違い画像を基に、間違い探しゲームを行うのである。間違い画像を作成する処理が終了すると、CPU42は、ステップS57に処理を移す。

#### 【0160】

次いで、CPU42は、遊技制御処理を実行する（ステップS57）。

#### 【0161】

遊技制御処理とは、先のステップS55において設定された難易度に基づいて、サーバ10から端末装置20に対して制御信号及びデータを送信し、間違い探しゲーム全体の制御を行う処理をさすものである。なお、この遊技制御処理は、サーバ10と端末装置20が通信回線を介して接続された状態で行われるようしてもよいし、サーバ10で用意されたゲームプログラムを端末装置20からダウンロードして用いるようにしてもよい。遊技を制御する処理が終了すると、CPU42は、ステップS58に処理を移す。

#### 【0162】

次いで、CPU42は、遊技結果を照合する処理を実行する（ステップS58）。

#### 【0163】

遊技結果を照合する処理とは、端末装置20から送信された間違い探しゲームの回答と、サーバ10に用意された正答と、を照合し、得点を算出する処理をさすものである。また、照合された結果と算出された得点とを、端末装置20に対

して送信する処理をも含むものである。

#### 【0164】

CPU42は、通信インターフェイス45を介して受信した端末装置20からの回答データをRAM44に記録し、ハードディスク46から読み出された正答データとの照合を行い、正答であるか否かを判断する。正答であるものと判別された場合には、CPU42によりその正答に係る得点が算出されることとなる。

#### 【0165】

ここで、本実施形態の間違い探しゲームシステムでは、正答に係る得点を、単に答えがっているか否かだけの基準により算出しているが、本発明ではこれに限られず、遊技者が正答を導き出すスピード、つまり基準画像と間違い画像の再生回数に応じて得点が変化するようにしてもよい。

#### 【0166】

また、算出された得点は、CPU42の指示を受けて、通信インターフェイス45を介して端末装置20に対して送信される。具体的には、「○○点獲得、おめでとう！」というメッセージとともに端末装置20の表示装置65に表示されるようとする。なお、遊技者が得点に応じた景品を獲得できるような間違いゲームシステムを用いる場合には、「△△を獲得しました。おめでとう！」というようなメッセージにしてもよい。

#### 【0167】

以上の処理が終了すると、CPU42は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0168】

上述したような一連の処理を行うことにより、遊技者に対して何らかのゲームを行わせるということと、そのゲームの再生画面を用いた間違い探しゲームを行わせるということの2種類のゲームを遊技者に行わせることが可能となる。これにより、遊技者は、従来のような単一のゲームで構成されたものと比べて、二重の楽しみを得ることができるのである。

#### 【0169】

また、遊技者に予め行わせるゲームの販売を促進するための戦略として本実施

形態の間違い探しゲームを行うこともできる。

### 【0170】

#### [携帯端末装置を用いた実施形態]

以上の実施形態では、本発明の間違い探しゲームシステムを実行する装置として、パソコン等の端末装置を用いることを想定して説明しているが、本発明はこれに限られず、携帯電話機等の携帯端末装置で間違い探しゲームを行うようにしてもよい。

### 【0171】

以下、図16から図20を用いて、本発明の間違い探しゲームシステムを携帯電話機で実行した形態について説明する。

### 【0172】

#### [携帯電話機の構成]

次に、本実施形態の間違い探しゲームシステムの一部を構成する携帯電話機30の構成を示すブロック図を図16に示す。

### 【0173】

図16に示すように、本実施形態に係る携帯電話機30のデータバスには、CPU51、メモリ52、基地局との間で信号の送受信を行うRF（送受信回路部）55、送受信回路部55において受信したRF信号をベースバンド信号に変換すると共に送信しようとするベースバンド信号をRF信号に変換するベースバンド処理部56、マイクロホン58及びスピーカ59とのインターフェイスである入出力部57、液晶表示パネル等で構成された表示部54及びキーボードやジョグダイヤル等でなる入力操作部53が接続されている。

### 【0174】

CPU51はメモリ52に格納されている動作プログラムに従って種々の動作を実行するようになされており、当該動作に応じて各回路部を制御する。CPU51の各種処理内容は必要に応じて表示部54に表示される。

### 【0175】

またCPU51は、ユーザが入力操作部53を操作することにより入力される種々の情報（文字情報や特定の選択情報等）をパケットデータに変換した後、こ

れをベースバンド処理部56及びRF（送受信回路部）55を介してサーバ10に送信する。

#### 【0176】

またCPU51は、サーバ10からパケット網／PDC網（図示せず）を介して送信されるパケットデータ化された情報が重畠されたRF信号を、送受信回路部55及びベースバンド処理部56を介して取り込み、パケット化されたデータをつなぎ合わせて元のデータ形式に戻した後、これを表示部54に表示する。

#### 【0177】

かくして携帯電話機30を使用するユーザは、サーバ10との間で種々の情報の授受を行うことができる。サーバ10は、携帯電話機30からの要求（必要な情報の量や頻度についての要求）に応じて、間違い探しゲームを携帯電話機30に送信する。

#### 【0178】

##### [作用]

次に、本実施形態に係る間違い探しゲームシステムを構成するサーバ10と携帯電話機30との間で行われる動作について、図17のタイミングチャートに基づいて説明する。

#### 【0179】

まず、間違い探しゲームを開始する時に、その携帯電話機30でゲームを行う遊技者を特定するための遊技者情報が携帯電話機30からサーバ10に対して送信される。

#### 【0180】

次いで、サーバ10では、間違い探しゲームの難易度を設定する処理が行われる（ステップA16）。この難易度設定処理は、遊技者情報の内容に基づいて行われるものである。なお、この難易度設定処理は、上述したような方法に基づいて行われる。

#### 【0181】

難易度を設定する処理が終了すると、サーバ10から携帯電話機30に対して遊技を制御する信号を送信する処理が行われる。遊技制御信号には、主に先のス

ステップA16において設定された難易度に応じて間違い探しゲームの進行を制御する信号が含まれている。

#### 【0182】

次に、携帯電話機30では、画像操作処理が行われる（ステップA17）。画像操作処理とは、後述するごとく、遊技者が携帯電話機30の小さな表示画面を用いて間違い探しゲームを行うのに必要な処理である。なお、画像操作処理の詳細については、後述することとする。

#### 【0183】

次に、携帯電話機30からサーバ10に対して間違い探しゲームの回答に係るデータが送信される。回答は携帯電話機30で間違い探しゲームを行う遊技者が、携帯電話機30に設けられた入力操作部53を用いて入力したものである。

#### 【0184】

回答データを受信すると、サーバ10では、遊技結果照合処理が行われる（ステップA18）。遊技結果照合処理とは、携帯電話機30から送信されてきた回答データが正答であるか否かを照合し、得点を算出する処理をさすものである。

#### 【0185】

遊技結果照合処理が終了すると、サーバ10から携帯電話機30に対して遊技結果が送信される。

#### 【0186】

以上のように、本実施形態に係る間違い探しゲームシステムでは、サーバ10と携帯電話機30とを通信回線を介して接続しながらデータや信号の送受信を行うのである。

#### 【0187】

##### [サーバ処理]

次に、本実施形態に係る間違い探しゲームシステムを構成するサーバ10で行われる処理について、図18のフローチャートに基づいて説明する。

#### 【0188】

まず、サーバ10のCPU42は、遊技者を特定する処理を実行する（ステップS61）。

**【0189】**

遊技者を特定する処理とは、携帯電話機30から送信された遊技者を特定する情報（認証番号データ）を基に、その遊技者が登録された遊技者であるか否かを判断する処理をさすものである。この処理において、携帯電話機30において間違い探しゲームを行う遊技者が既に登録されている遊技者であれば、その遊技者を特定し、未だ登録されていない遊技者であれば、新規登録を行うようとする。遊技者を特定する処理が終了すると、CPU42はステップS62に処理を移す。

**【0190】**

次いで、CPU42は、遊技者データを参照する処理を実行する（ステップS62）。

**【0191】**

遊技者データとは、先のステップS61において特定された遊技者ごとに記録されているデータをさすものであり、具体的には先の図6に示すようなものである。この遊技者データには、図6に示すように、各遊技者を示す認証番号データとともに、その遊技者が間違い探しゲームを利用した回数（利用回数）、その遊技者の年齢、性別、及び景品獲得回数が記録されている。

**【0192】**

なお、このような遊技者データは、サーバ10のハードディスク46に格納されているものである。また、本実施形態においては、図6に示す項目について遊技者を管理しているが、本発明ではこれらに限られない。

**【0193】**

遊技者データを参照する処理が終了すると、CPU42は、ステップS63に処理を移す。

**【0194】**

次いで、CPU42は、難易度を設定する処理を実行する（ステップS63）。

。

**【0195】**

「難易度」とは、間違い探しゲームにおける正答の導きやすさを指標とする評

価をさすものである。なお、本実施形態において用いられる「難易度」とは、具体的な数値として表現されるものではなく、あくまでも経験則に基づいて評価されるものである。

#### 【0196】

本ステップの処理において、本実施形態のサーバ10は、先のステップS62において参照した遊技者データの内容を基に、その遊技者に合わせた難易度設定を行うのである。難易度設定処理の詳細については、後述することとする。難易度設定処理が終了すると、CPU42は、ステップS64に処理を移す。

#### 【0197】

次いで、CPU42は、遊技制御処理を実行する（ステップS64）。

#### 【0198】

遊技制御処理とは、先のステップS63において設定された難易度に基づいて、サーバ10から携帯電話機30に対して制御信号及びデータを送信し、間違い探しゲーム全体の制御を行う処理をさすものである。なお、この遊技制御処理は、サーバ10と携帯電話機30が通信回線を介して接続された状態で行われるようにもよいし、サーバ10で用意されたゲームプログラムを携帯電話機30からダウンロードして用いるようにしてもよい。遊技を制御する処理が終了すると、CPU42は、ステップS65に処理を移す。

#### 【0199】

次いで、CPU42は、遊技結果を照合する処理を実行する（ステップS65）。

#### 【0200】

遊技結果を照合する処理とは、携帯電話機30から送信された間違い探しゲームの回答と、サーバ10に用意された正答と、を照合し、得点を算出する処理をさすものである。また、照合された結果と算出された得点とを、携帯電話機30に対して送信する処理をも含むものである。

#### 【0201】

CPU42は、通信インターフェイス45を介して受信した携帯電話機30からの回答データをRAM44に記録し、ハードディスク46から読み出された正

答データとの照合を行い、正答であるか否かを判断する。正答であるものと判別された場合には、C P U 4 2によりその正答に係る得点が算出されることとなる。

#### 【0202】

ここで、本実施形態の間違い探しゲームシステムでは、正答に係る得点を、単に答えがっているか否かだけの基準により算出しているが、本発明ではこれに限られず、遊技者が正答を導き出すスピード、つまり基準画像と間違い画像の再生回数に応じて得点が変化するようにしてもよい。

#### 【0203】

また、算出された得点は、C P U 4 2の指示を受けて、通信インターフェイス45を介して携帯電話機30に対して送信される。具体的には、「○○点獲得、おめでとう！」というメッセージとともに携帯電話機30の表示部54に表示されるようとする。なお、遊技者が得点に応じた景品を獲得できるような間違いゲームシステムを用いる場合には、「△△を獲得しました。おめでとう！」というようなメッセージにしてもよい。

#### 【0204】

以上の処理が終了すると、C P U 4 2は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

#### 【0205】

##### [携帯電話機処理]

次に、図19を参照して、携帯電話機30において行われる処理について説明する。

#### 【0206】

携帯電話機30のC P U 5 1は、まず、画像を受信したか否かを判断する処理を実行する（ステップS71）。

#### 【0207】

画像とは、間違い探しゲームで用いられる、間違い探しの基準となる基準画像と、間違い画像とをさすものである。これらの画像は本実施形態においては、上述したように動画であって、サーバ10から通信回線を介して配信されるもので

ある。画像を受信していないものと判別された場合には、C P U 5 1は、再びステップS 7 1の判断を行う。一方、画像を受信したものと判別された場合には、C P U 5 1は、ステップS 7 2へ処理を移す。

#### 【0208】

次いで、C P U 5.1は、画像を表示させる処理を実行する（ステップS 7 2）。

#### 【0209】

画像を表示させる処理とは、先のステップS 7 1において受信した画像を、携帯電話機3 0の表示部5 4に表示させる処理のことを指すものである。この画像表示処理は、上述したように、サーバ1 0で定められた切替タイミングに従って、表示部5 4上にこれらの画像を表示させるのである。画像を表示する処理が終了すると、C P U 5 1は、ステップS 7 3に処理を移す。

#### 【0210】

次いで、ゲームが終了したか否かを判断する処理を実行する（ステップS 7 3）。

#### 【0211】

ゲームが終了したか否かの判断は、C P U 5 1が、画像を切り替える処理を終了したか否かで判断される。本実施形態の間違い探しゲームでは、遊技者に対して画像を表示する時間又は回数が設定されており、この予め定められた時間や回数を満たすと、表示部5 4で画像を表示させる処理を終了するのである。これにより、C P U 5 1は、ゲームが終了したことを検知するのである。ゲームが終していないものと判別された場合には、C P U 5 1は、再びステップS 7 3の処理を行う。一方、ゲームが終了したものと判別された場合には、C P U 5 1は、ステップS 7 4に処理を移す。

#### 【0212】

次いで、C P U 5 1は、画像操作処理を実行する（ステップS 7 4）。

#### 【0213】

画像操作処理とは、上述したように、携帯電話機3 0の表示部5 4に相当する表示画面が間違い探しゲームを行うには小さいため行われる処理であり、遊技者

が入力操作部 53 を操作することにより行われるものである。

#### 【0214】

図20に携帯電話機30の表示部54に表示された間違い画像の例を示す。図20(a)は、間違い画像を表示部54に表示した例である。図20(a)に示すように、間違い画像にはカーソル71が表示されている。遊技者は、携帯電話機30の入力操作部53を操作することによりこのカーソル71を移動させ、さらに入力操作部53を押圧操作することによりカーソル71の近傍の画面を拡大表示させることができる。図20(b)は、図20(a)に示すカーソル71の位置で間違い画像を拡大した時の表示例である。

#### 【0215】

このように構成することにより、本実施形態の間違い探しゲームシステムでは、表示画面の小さい携帯電話機でも間違い探しゲームが楽しめるようになっているのである。また、携帯電話機を始めとする携帯端末装置で間違い探しゲームを行えるようにすることで、遊技者は、いつでもどこでも好きなときにゲームを楽しむことが可能となるのである。

#### 【0216】

次いで、CPU51は、回答の入力があったか否かを判断する処理を実行する(ステップS75)。

#### 【0217】

本実施形態の間違い探しゲームは、上述したように動画により間違い探しゲームを行う構成となっている。遊技者が間違い探しゲームの回答を入力する際には、動画の中で間違いが表示されたときにその部分で停止して、間違いの部分を入力操作部53の操作により指摘するようにするのである。

#### 【0218】

本ステップにおいて、CPU51は、間違い探しゲームを行う遊技者が、携帯電話機30の入力操作部53からゲームの回答を入力したか否かを判断する。回答の入力がないものと判別された場合には、CPU51は、再びステップS75の判断を行う。一方、回答の入力があったものと判別された場合には、CPU51は、ステップS76に処理を移す。

**【0219】**

次いで、C P U 5 1は、回答を送信する処理を実行する（ステップS 7 6）。

**【0220】**

本ステップでは、ステップS 7 5において遊技者から入力された回答のデータをサーバ10へ送信するのである。回答を送信する処理が終了すると、C P U 5 1は、ステップS 7 7に処理を移す。

**【0221】**

次いで、C P U 5 1は、遊技結果を待ち受ける状態に移行する（ステップS 7 7）。

**【0222】**

ここで、「遊技結果」とは、先のステップS 7 6でサーバ10に送信した遊技者の回答に対してサーバ10から送信されてくるゲームの結果、具体的には遊技者の回答が正答であったか否か、正答であった場合にはその得点等をさすものである。本ステップにおいて、携帯電話機30では、このサーバ10から送信されてくる遊技結果を待ち受ける状態にある。

**【0223】**

次いで、C P U 5 1は、遊技結果を受信したか否かを判断する処理を実行する（ステップS 7 8）。

**【0224】**

本ステップにおいて、遊技結果を受信していないものと判別された場合には、C P U 5 1は、再びステップS 7 7に処理を戻し、遊技結果を待ち受ける状態へと移行する。一方、本ステップにおいて、遊技結果を受信したものと判別した場合には、C P U 5 1は、遊技結果を携帯電話機30の表示部54に表示させた後に、本サブルーチンを直ちに終了させる。

**【0225】**

以上の処理を行うことにより、本実施形態の間違探しゲームシステムは、携帯電話機のユーザがいつでもどこでも間違探しゲームを行えるような構成とすることができる所以である。なお、上記実施形態では本発明の間違探しゲームシステムに携帯電話機を用いた場合について説明したが、本発明ではこれに限られ

ず、PDAなどの携帯端末装置を用いるようにしてもよい。

### 【0226】

#### 【発明の効果】

この発明によると、「通信回線を介して複数のユーザ端末装置とデータを送受信し得、当該ユーザ端末装置に設けられた表示部において間違い探しゲームを実行し、かつ、前記間違い探しゲームを行う遊技者からの回答が正答であったときには、当該遊技者に対して得点を付与する得点付与手段を有するゲームサーバ」を、「前記表示部に対して、間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させるための画像切替手段を有する」ように構成することが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明による間違い探しゲームを行うシステム全体の概要を表す説明図である。

【図2】 本発明による間違い探しゲームを行うシステムの一部を構成するゲームサーバの構成を示すブロック図である。

【図3】 本発明による間違い探しゲームを行うシステムの一部を構成する端末装置の構成を示すブロック図である。

【図4】 本発明による間違い探しゲームを行うシステムを構成するサーバと端末装置とのデータのやり取りを説明するタイミングチャートである。

【図5】 本発明の実施形態であるサーバにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図6】 本発明の実施形態であるサーバに記録される遊技者情報のデータベースの一例を示す説明図である。

【図7】 本発明の実施形態であるサーバにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図8】 本発明の実施形態である端末装置の表示部に表示される画像の一例を示す説明図である。

【図9】 本発明の実施形態である端末装置の表示部に表示される画像の一例を示す説明図である。

【図 1 0】 本発明の実施形態である端末装置において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 1】 本発明の実施形態であるサーバにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 2】 本発明の実施形態である端末装置の表示部に表示される画像の一例を示す説明図である。

【図 1 3】 本発明による間違い探しゲームを行うシステムを構成するサーバと端末装置とのデータのやり取りを説明するタイミングチャートである。

【図 1 4】 本発明の実施形態であるサーバにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 5】 本発明の実施形態である端末装置の表示部に表示される画像の一例を示す説明図である。

【図 1 6】 本発明による間違い探しゲームを行うシステムの一部を構成する携帯電話機の構成を示すブロック図である。

【図 1 7】 本発明による間違い探しゲームを行うシステムを構成するサーバと携帯電話機とのデータのやり取りを説明するタイミングチャートである。

【図 1 8】 本発明の実施形態であるサーバにおいて実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 9】 本発明の実施形態である携帯電話機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 2 0】 本発明の実施形態である携帯電話機の表示部に表示される画像の一例を示す説明図である。

【符号の説明】

1 0 サーバ

2 0 端末装置

2 5 P D A

3 0 携帯電話機

4 2、5 1、6 1 C P U

4 3、6 2 R O M

44、63 RAM

45 通信インターフェイス

46 ハードディスク

53、67 入力操作部

54 表示部

55 RF

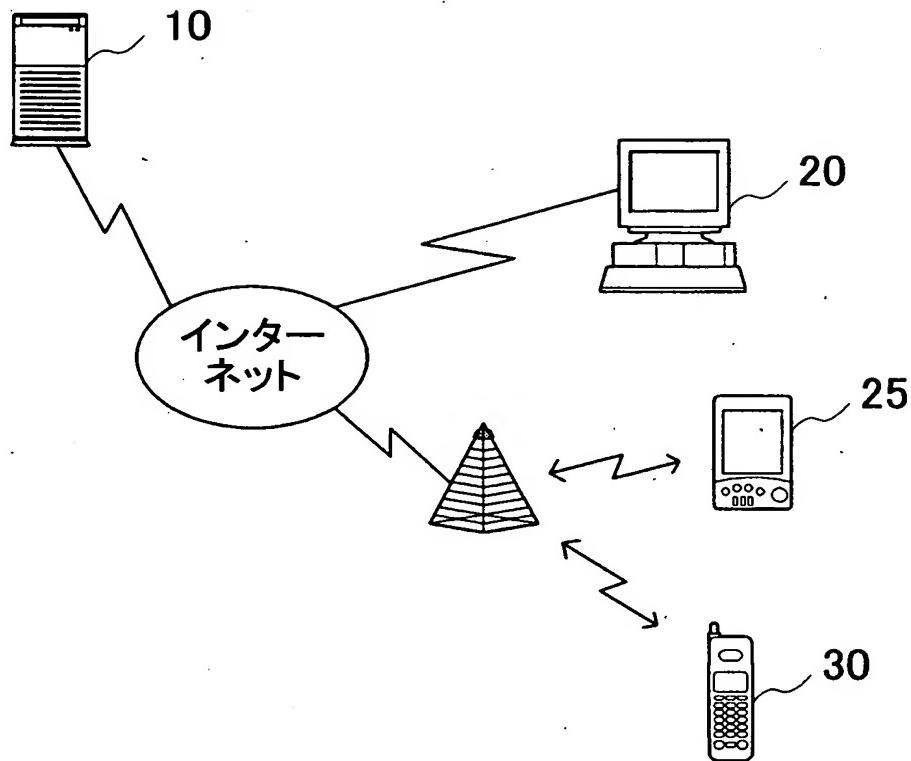
65 表示装置

66 通信用インターフェイス回路

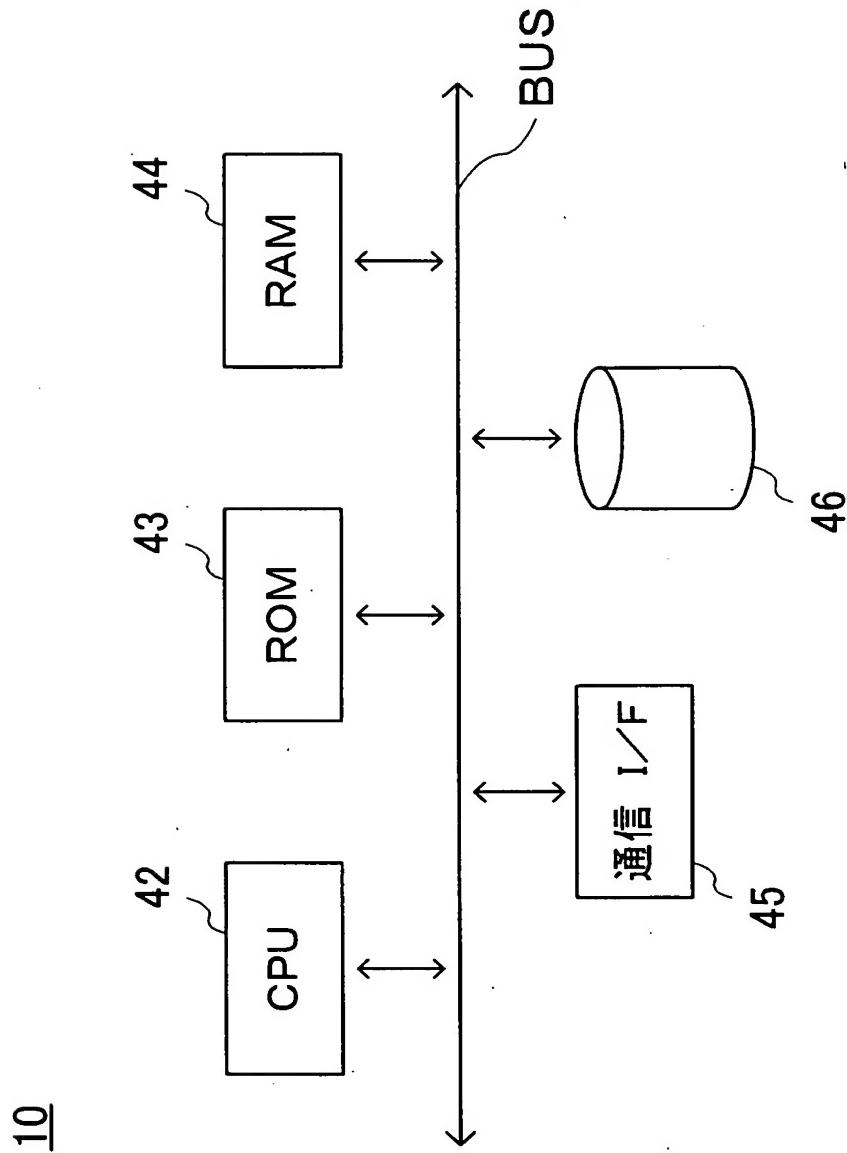
【書類名】

図面

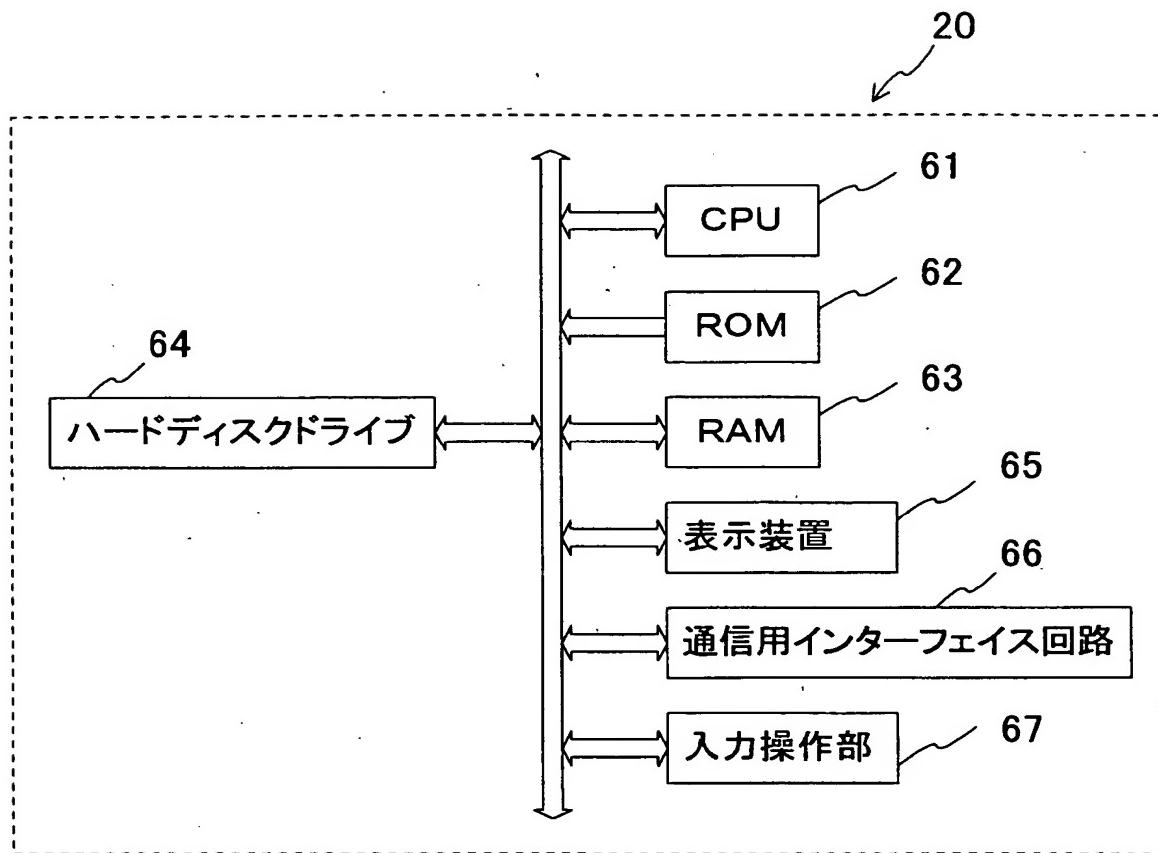
【図 1】



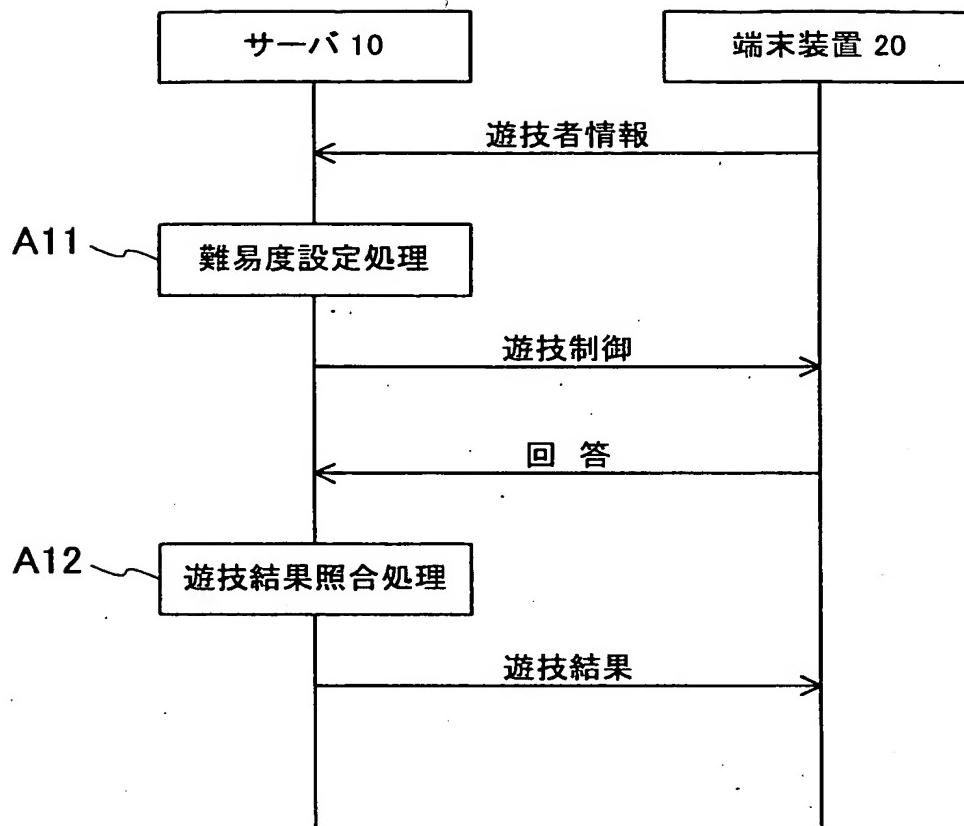
【図2】

10

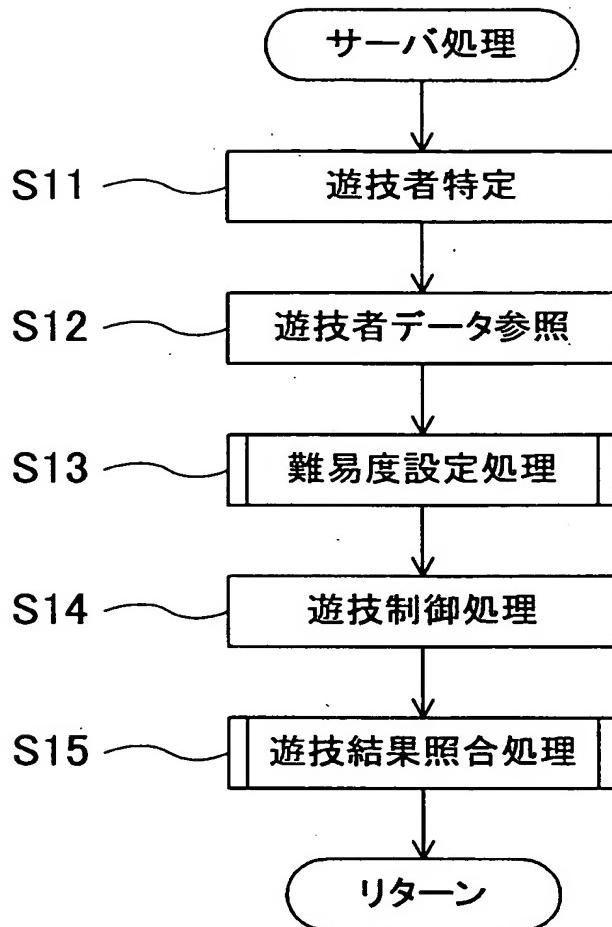
【図3】



【図4】



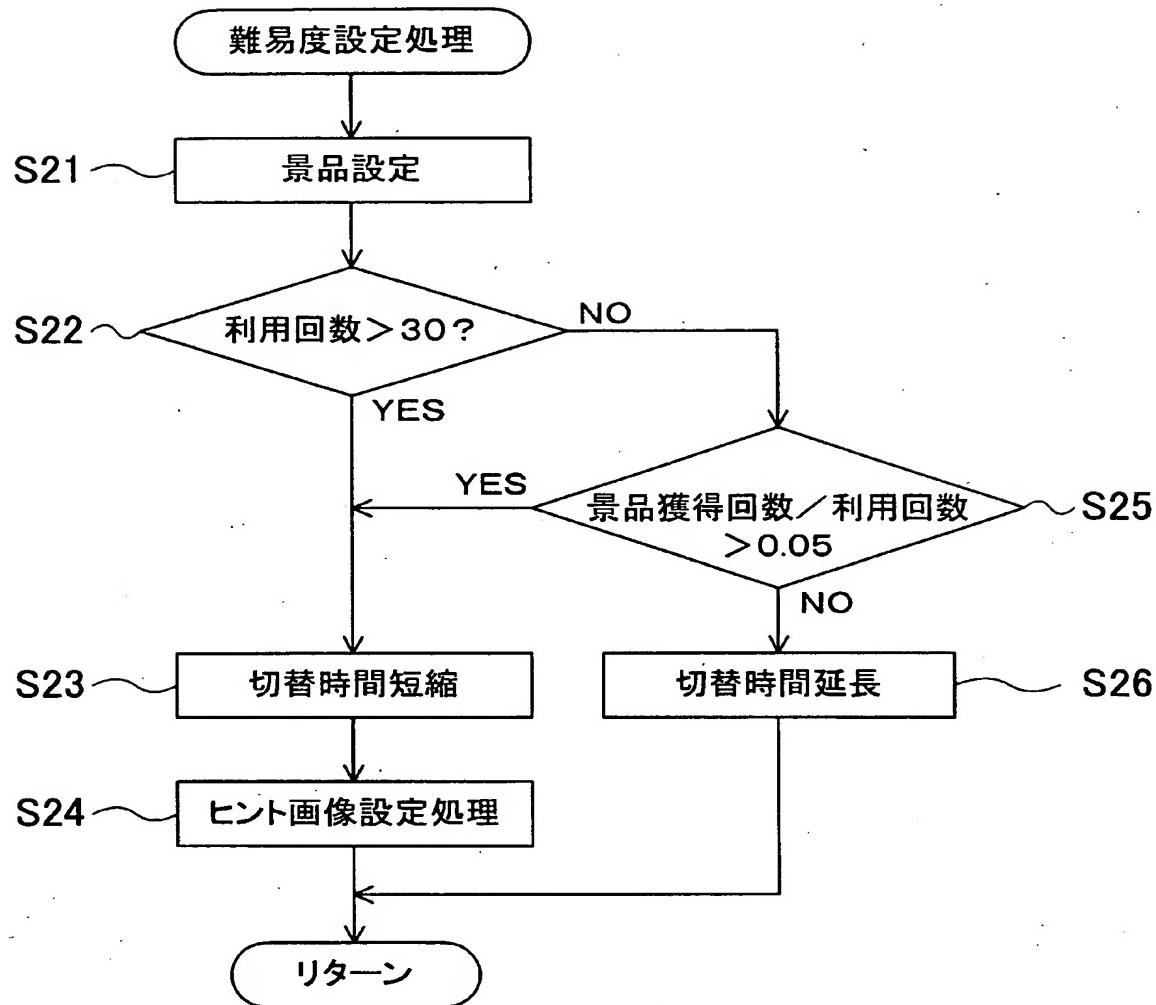
【図5】



【図6】

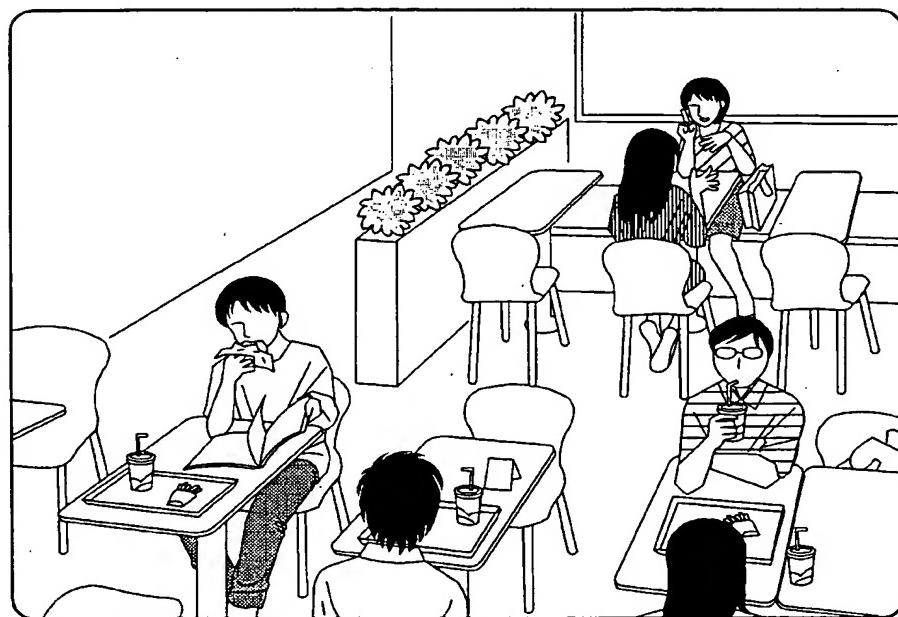
遊技者	利用回数	年齢	性別	景品獲得回数
01-0001	72	21	0	8
01-0007	65	23	1	3
03-0013	51	31	1	7
05-0143	31	19	0	9
05-0213	28	42	1	1
07-1311	7	49	1	0

【図7】



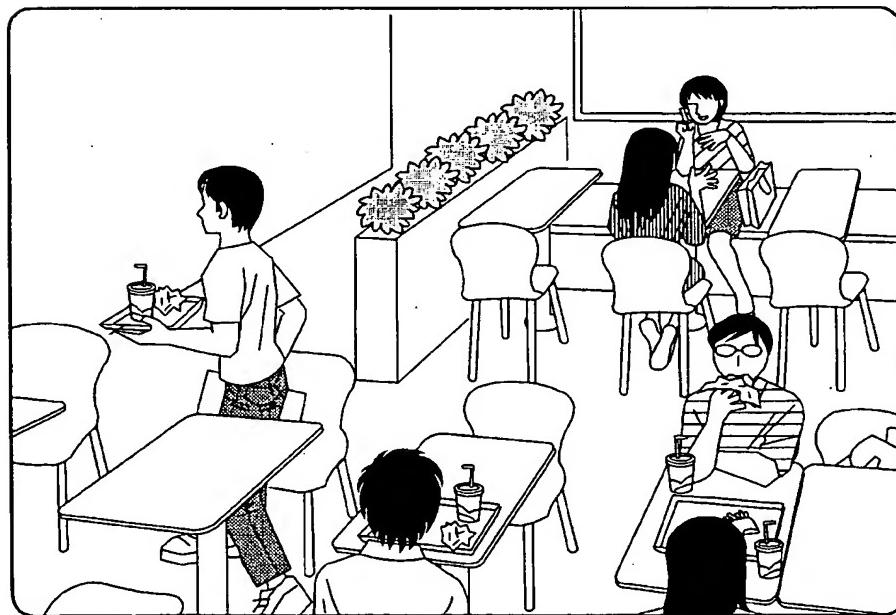
【図8】

(a)



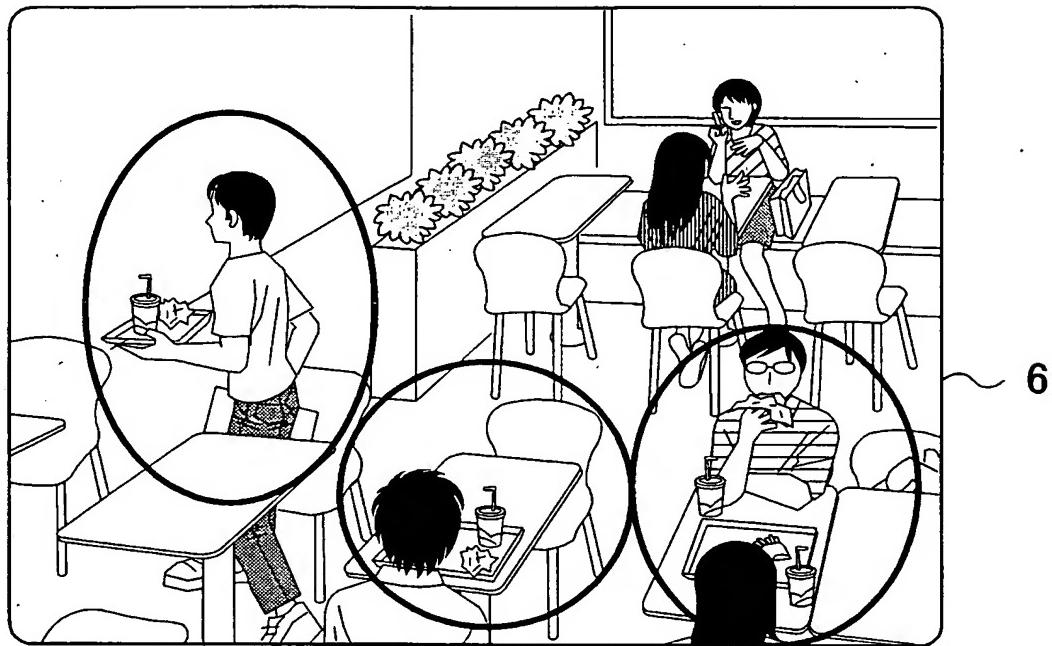
65

(b)

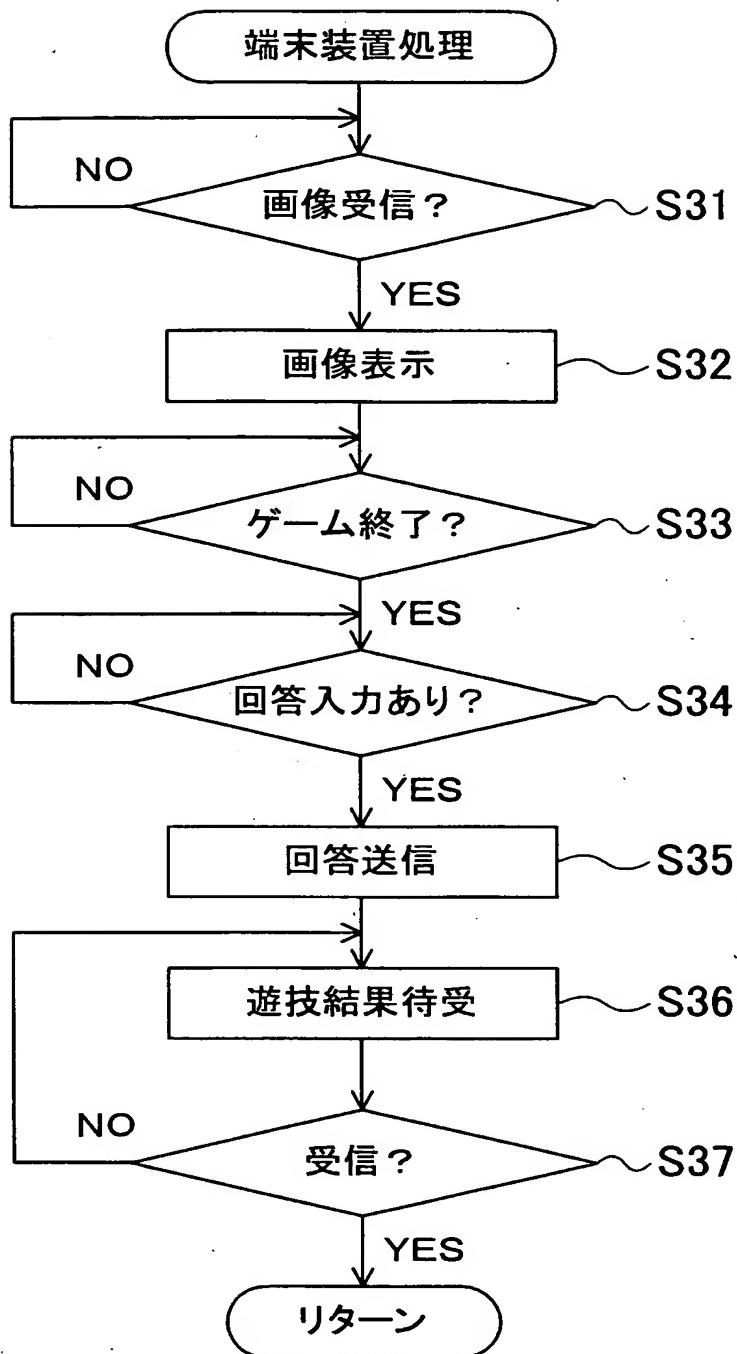


65

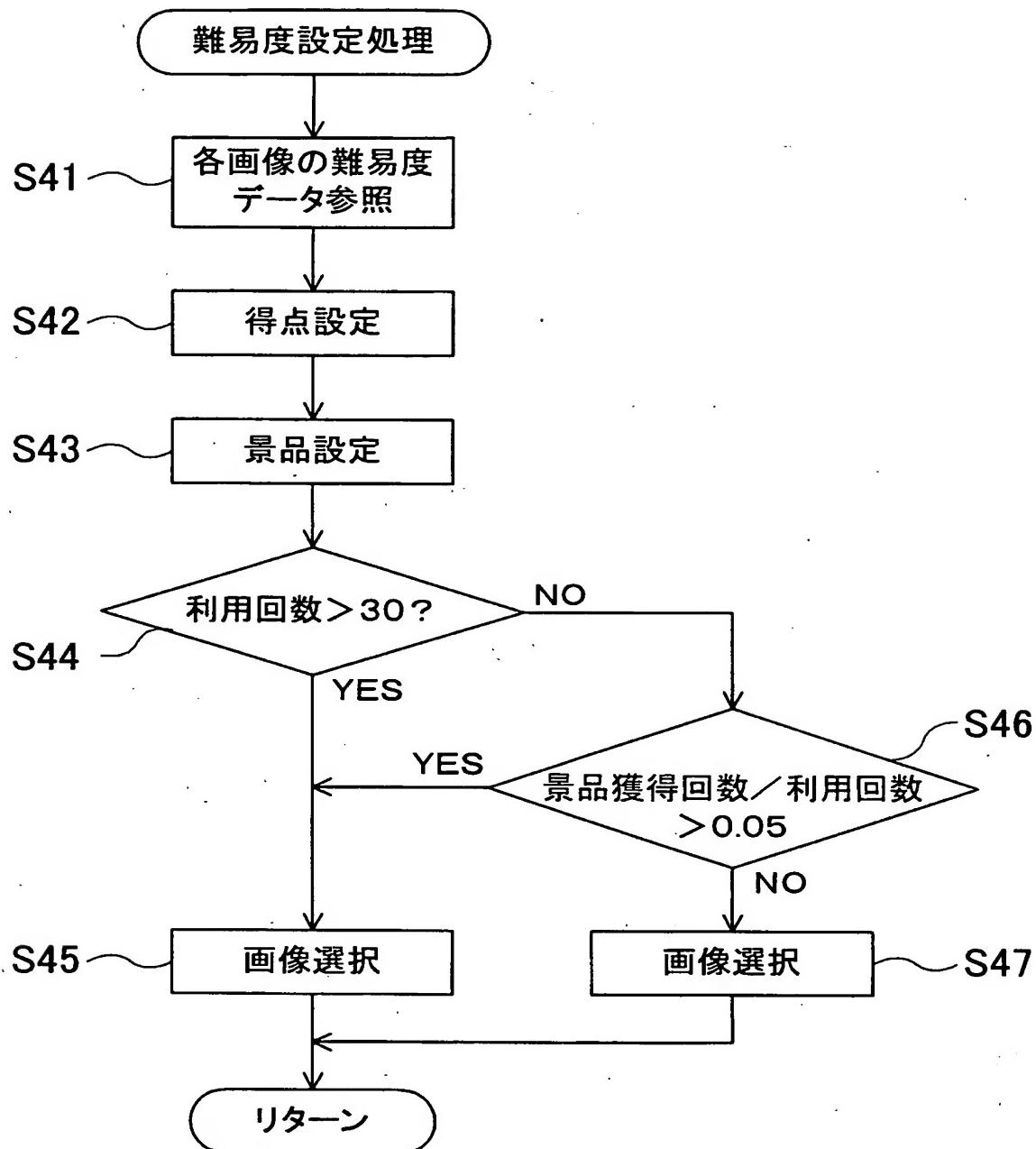
【図9】



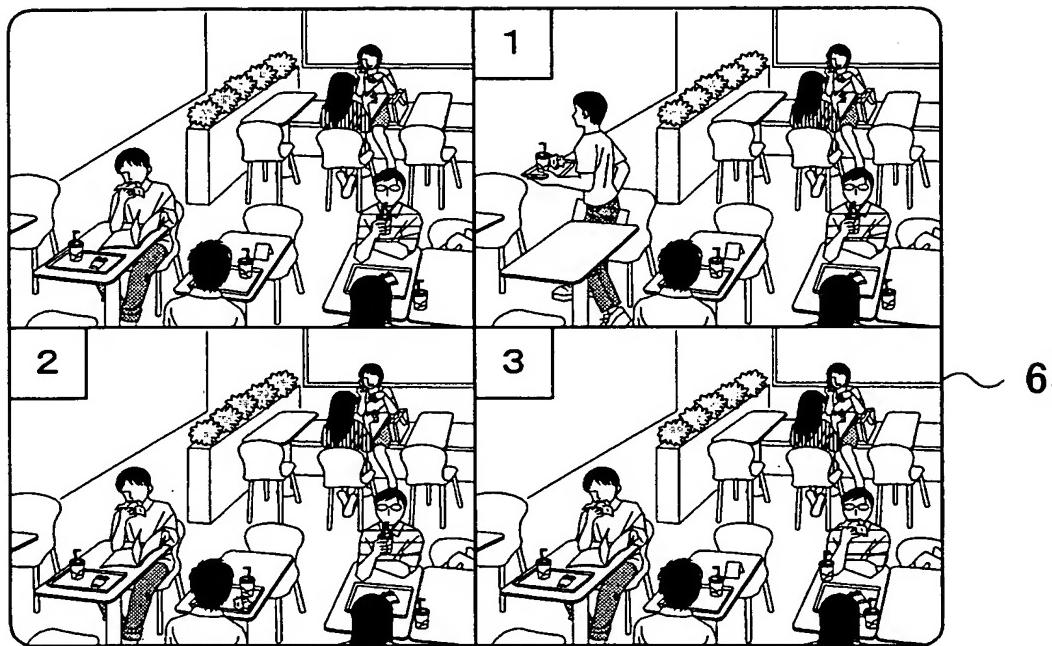
【図10】



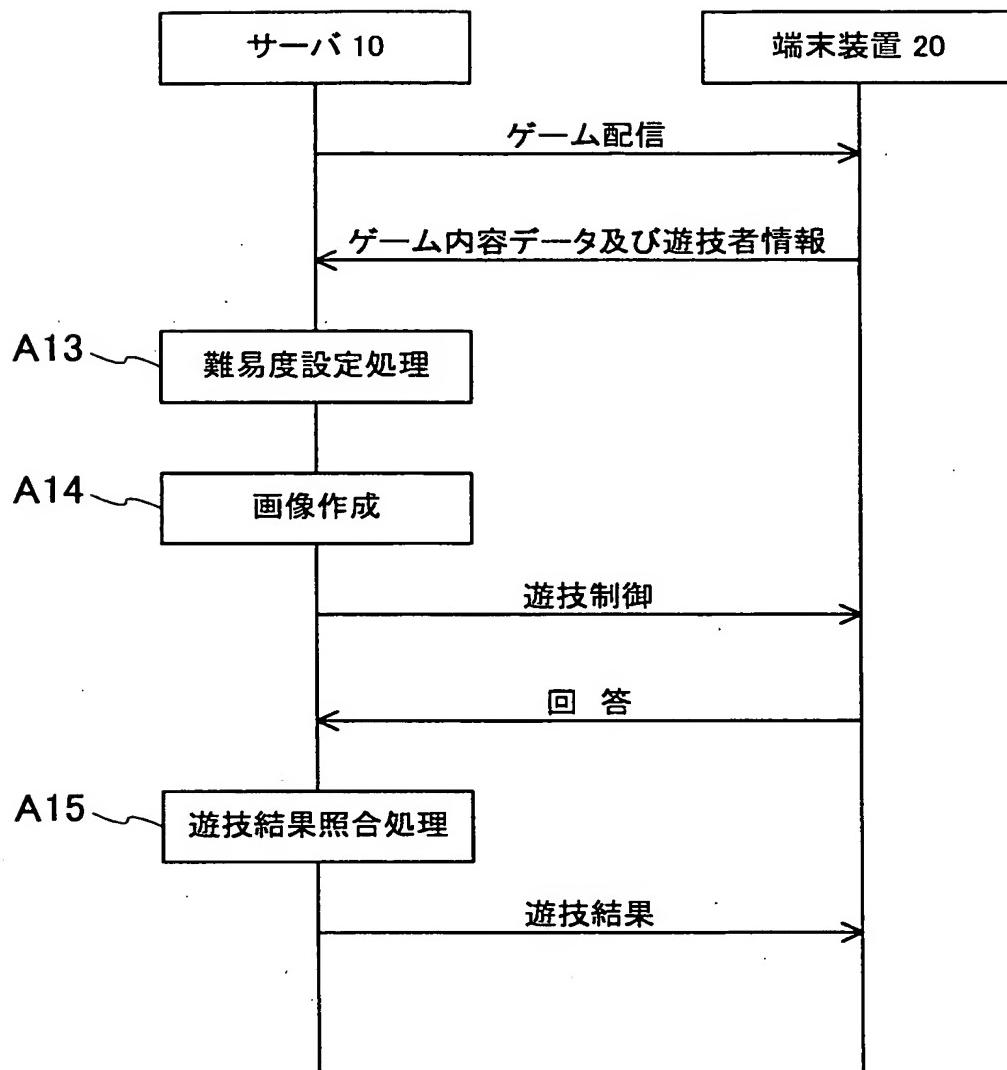
【図11】



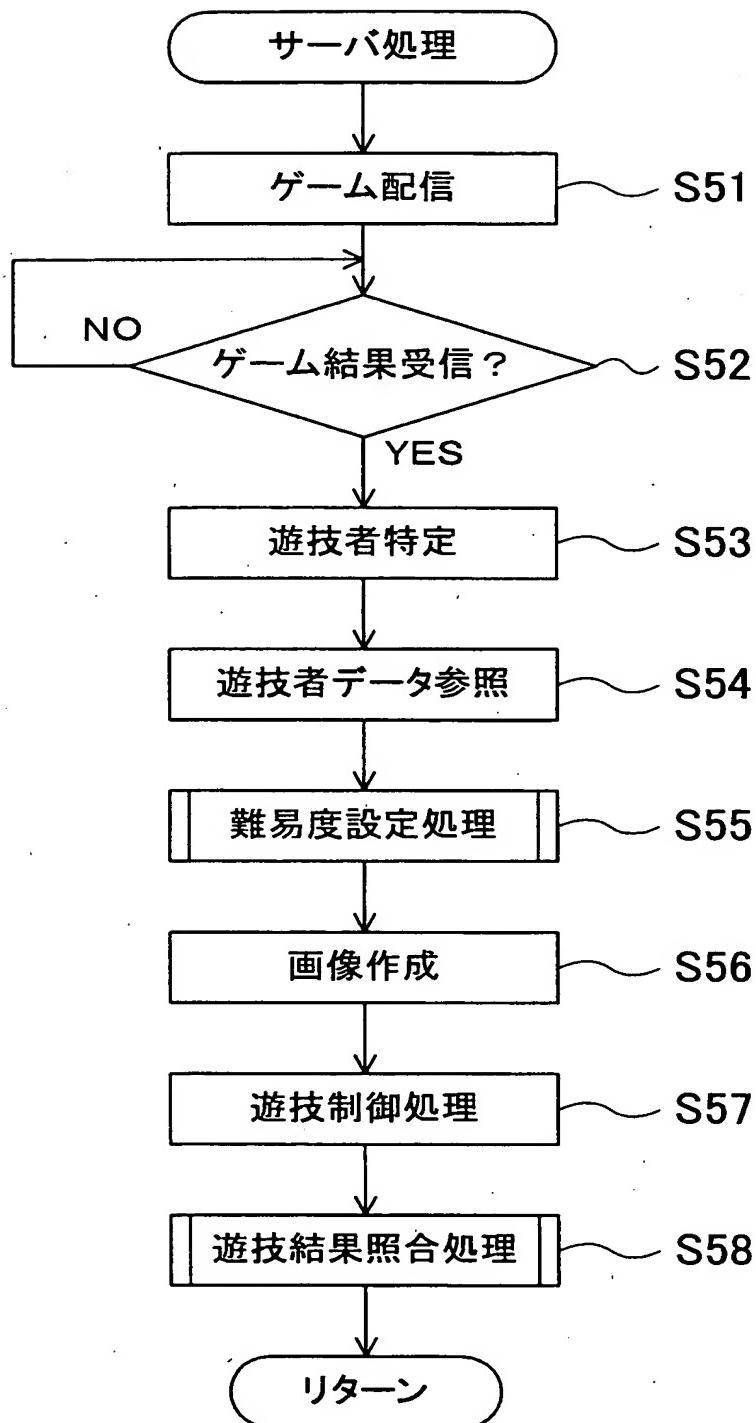
【図12】



【図13】

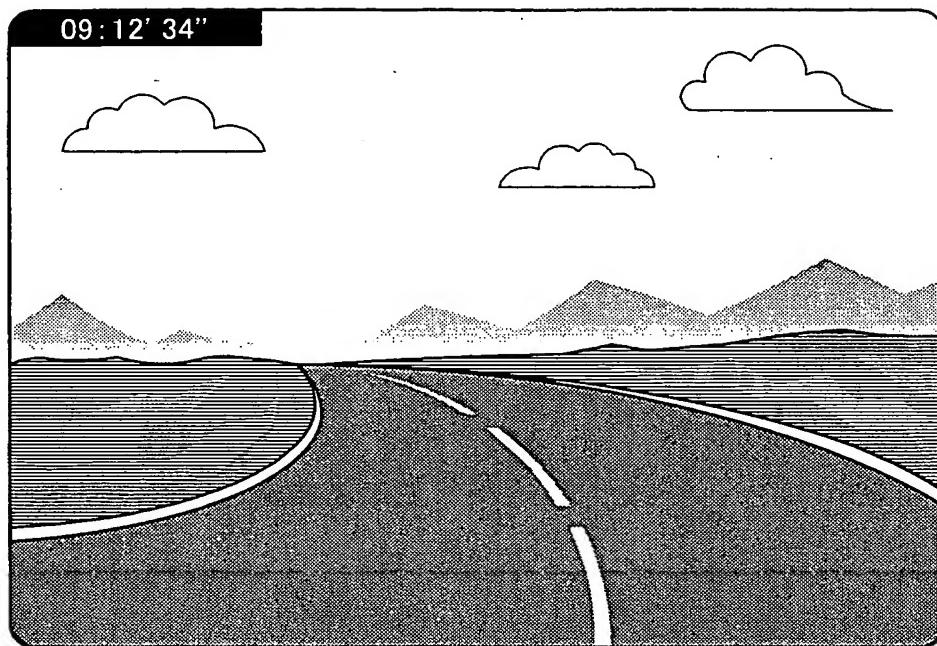


【図14】

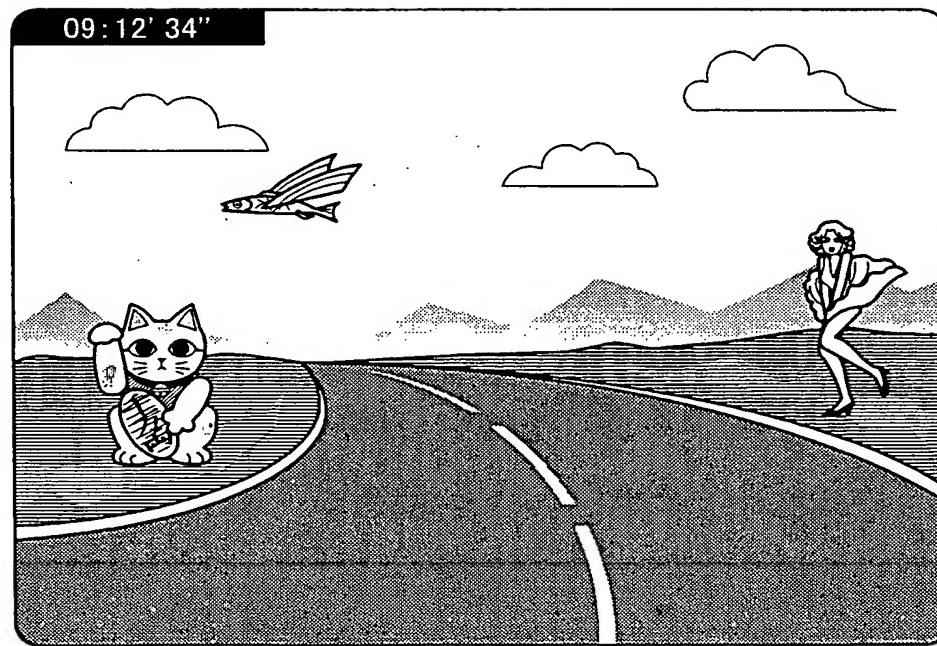


【図15】

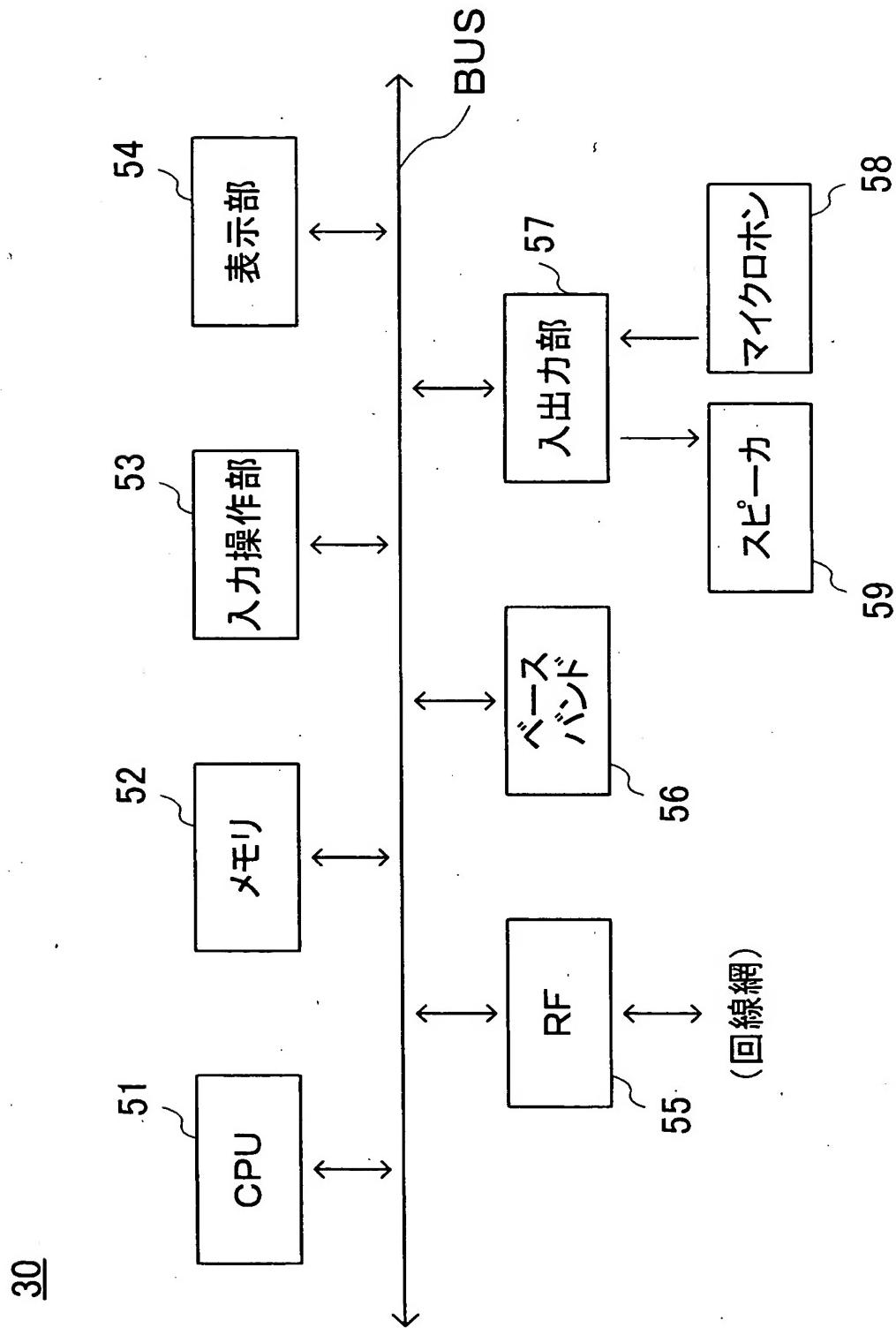
(a)



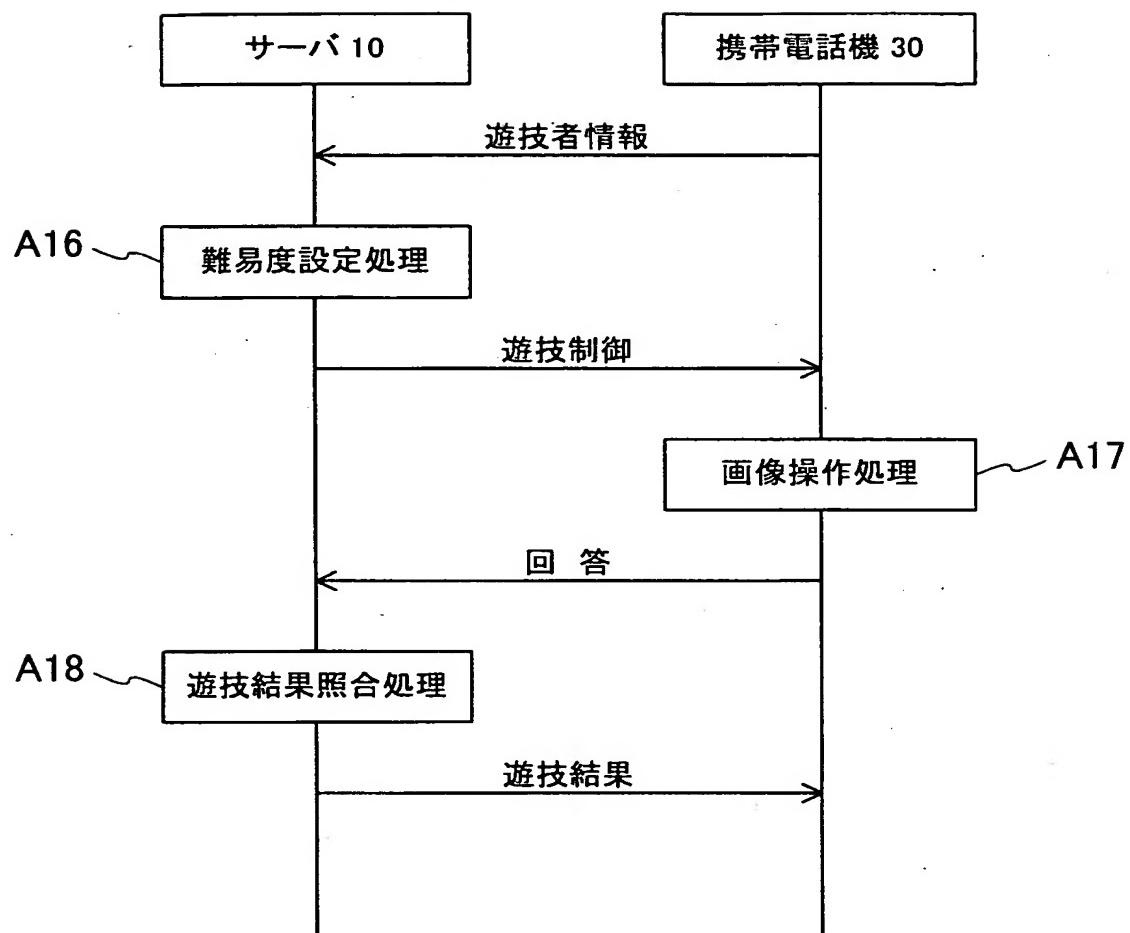
(b)



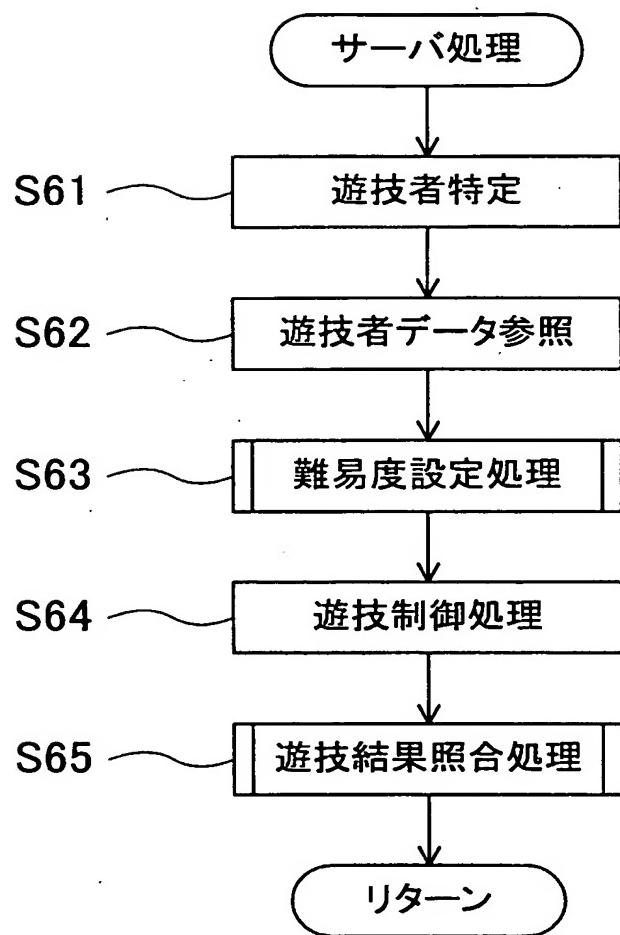
【図16】

30

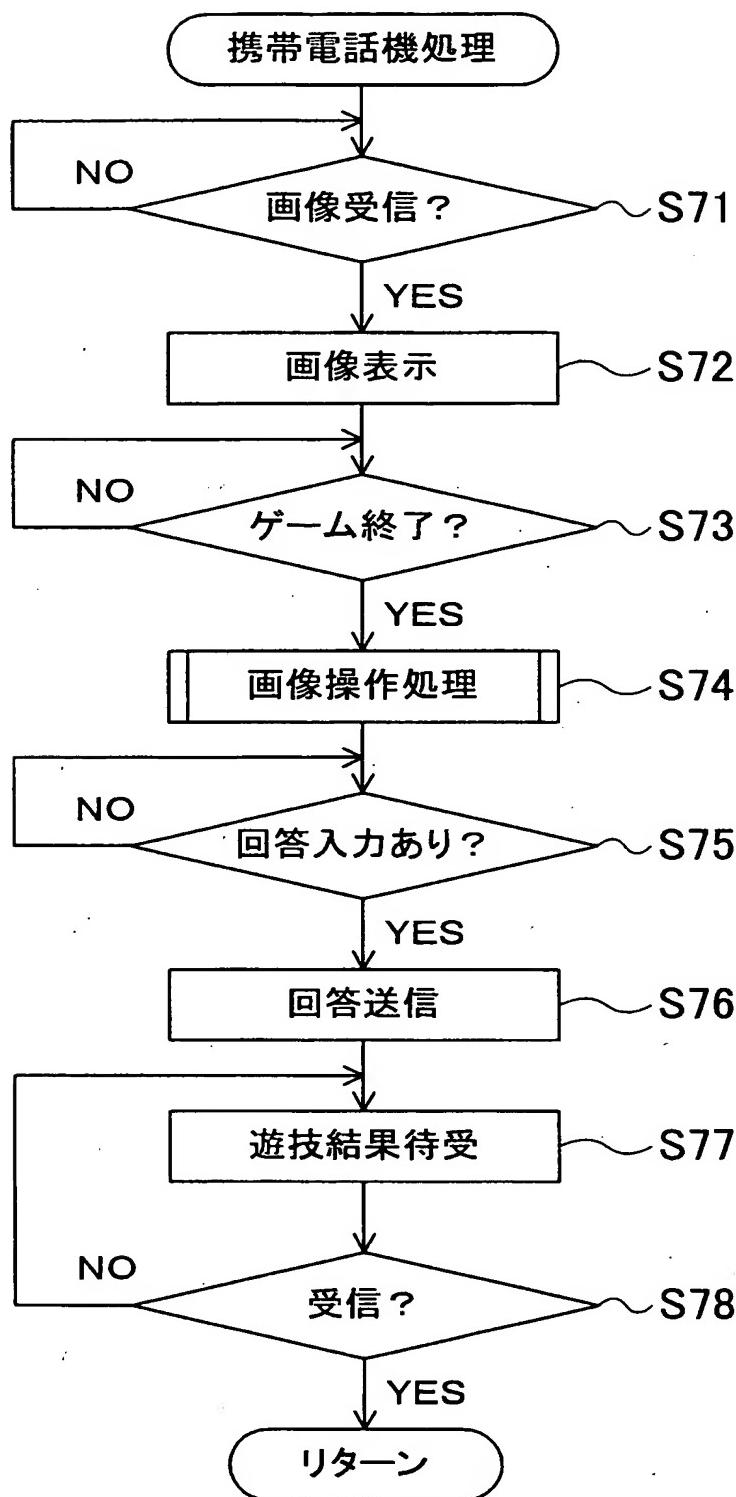
【図17】



【図18】

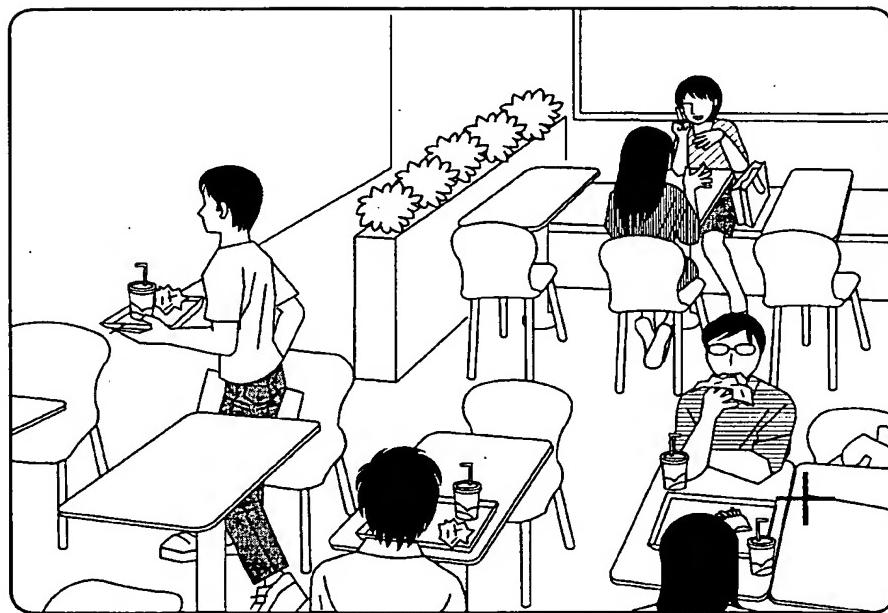


【図19】



【図20】

(a)



54

71

(b)



54

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 間違い探しゲームの難易度設定のバリエーションを豊富にし、さらに、遊技者が退屈することなく楽しめる間違い探しゲームを提供する。

【解決手段】 通信回線を介してサーバと接続された端末装置の表示部で間違い探しゲームを行わせ、遊技者が間違い探しゲームで遊技者が正答を導いたときには遊技者に得点を付与するように構成し、端末装置の表示部に間違い探しの基準となる基準画像と間違い画像とを交互に切り替えて表示させることのできるゲームサーバを提供する。

【選択図】 図7

特願2002-239288

出願人履歴情報

識別番号 [598098526]

1. 変更年月日 1998年 7月23日

[変更理由] 新規登録

住所 東京都江東区有明3丁目1番地25

氏名 アルゼ株式会社